

ファミ通プロス攻略本シリーズ

- ◆バーチャコップ2
対テロリスト鎮圧マニュアル
好評発売中!! 680円
- ◆電腦戦機バーチャロン
エースパイロット養成テキスト
好評発売中!! 680円
- ◆クラッシュ・バンディクー
ハラハラドキドキ公式ツアーガイド
好評発売中!! 680円
- ◆シャイニング・ザ・ホーリアーク
公式ガイドブック
好評発売中!! 680円
- ◆ファイターズメガミックス
ファイティングマスターズガイド
好評発売中!! 780円
- ◆マリオカート64
激走! 爆走! ぶっちぎりバイブル
好評発売中!! 680円

ISBN4-89366-669-X

C0076 P780E



9784893666697

アスペクト

定価780円(本体価格757円)



1910076007805

Terra Phantastica™

ファミ通プロス
攻略本シリーズ

ASPECT

テラ ファンタスティカ

完全勝利への軌跡



このゲームの独特なシステムをバッチリ解説

味方の指揮官や部隊の能力値から

マップ上の敵配置まで

プレイするのに必要なデータ類を

大充実!!

Terra Phantastica™

ファミ通プロス
攻略本シリーズ

ファミ通プロス
テラファンタスティカ
完全勝利への軌跡



Terra Phantastica™

ファミ通BROS.
攻略本シリーズ

ファミ通BROS. テラファンタスティカ


完全勝利への軌跡



テラ ファンタスティカ
完全勝利への軌跡

Terra Phantastica

ファミ通BROS.
攻略本シリーズ



テラ ファンタステイカ

完全勝利への軌跡

Terra Phantastica

テラ ファンタスティカ 完全勝利への軌跡

目次 contents

マイス公国にて	3
政治	4
編成	6
指揮官	8
戦法、部隊	16
戦術論	21
行軍の心得	22
戦闘	26
新たな歴史	29
各ページの見かた	30
第1章	32
第2章	42
第3章	46
第4章	58
第5章	64
第6章	72
第7章	78
第8章	82
第9章	104
第10章	106
特別付録	126

マイス公国にて



タクティカルマップで行なわないこと……つまり
 国務会議やユニットの編成など、戦闘以外のこと
 を解説。また、味方キャラクターの指揮官や各部
 隊のデータもここにまとめて掲載している。

まずは国ありき

政治

戦争がメインのゲームだけど、そうなるまでの経緯知る！

政治とは？

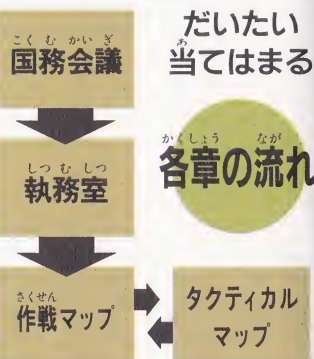
ふつう政治と言えば、国を豊かにするとか人民の心をつかむなどを頭に浮かべがち。しかし『テラ ファンタスティカ』での政治は、ほとんど外交についてのことなのだ。だから、プレーするのに内政について気にする必要はないぞ。

なお右のチャートはあくまで一例で、タクティカルマップのない章も存在する。

国務会議



★その章のストーリーの説明がされる。これを参考にして賛成の人をうまく選ぶべし。



まずは現状の確認

その章が始まると行なわれるのが国務会議。マリス公国や他国で起こった問題や皇帝からの勅使などの現状を宰相であるアザンが説明してくれるぞ。

とりあえず、この場でディーネがすることはない(と言うよりなにもできない)。重要なのはつぎの意見を聞くとときだ。

そして、決議

アザンがひと通り説明を終えると、マリス公国はどうするべきかを聞くことになる。意見を聞いて反対の結果になるとそのひとは不機嫌になる。そうすると、その決議で必ず反対されてしまうぞ。

パンパン!!



★ちなみに機嫌が悪い状態はその章のみ。ちよつち安心?

【国務会議でのキャラクター傾向】

ダーマ	自分のことが最優先で好き勝手なことを言う。軍事関係はカロリーヌに任せようとする。	ロシュ	神官長だけあって、信仰や神の意に沿うように意見を言う。ストレートな考えをしってくる。
ウィル レーニ	こちらは大法官。それゆえ法にはすれたことは反対する。賛成することが多いかも?	オリヴィエ	財政を圧迫する議題だと絶対に反対してくる。ちなみに海軍提督だが彼に出番はない。
トリスタン	外交的な見地から発言してくるので、外交以外の議題のときは非常に彼の考えは読みにくい。	アザン	ダーマとは逆にマリスとアレクシスのことが最優先。ある章ではとてもわがままになる。

執務室



ここではユニットの編成やディーネとアレクシスの会話が行なわれる。

編成は一度出陣すると遠征が終わるまでできない。よく考えて編成しよう。

会話はエンディングやゲームの展開など、さまざまなことに関わってくる。これもよく考えて選択したほうがいいぞ。



編成はココだけ

★装備は変更できるが部隊は遠征途中で変えられない。後悔しないように。

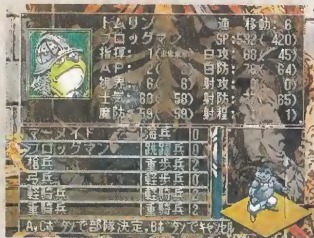
えん せい せい こう
遠征を成功させるために

ユニット編成

へん せい おこ せん どう ふたん へ
編成をうまく行なえば、戦闘の負担がググッと減るぞ！

指揮官と部隊 1セット

ユニットはひとりの指揮官とひとつの部隊で構成される。その能力は指揮官と部隊の能力を足して、装備品や選んだ戦法でつねに変化していくものなのだ。



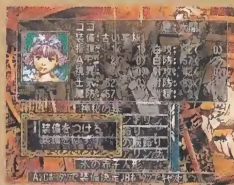
★指揮官+部隊の能力がユニットの基本性能になるのだ。

！ 相性も考えて編成しよう

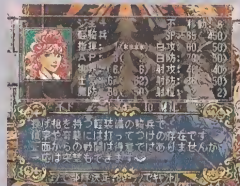
軽歩兵や重騎兵のとなりにある「適」や「不」の文字。これは指揮官がその部隊をうまく使いこなせるかを示している。これが「不」だと、その指揮官の能力がなんと3分の1になってしまう。

クロードに任せる？

部隊の編成や装備品の分配をクロードにお任せしちゃうのが委任のコマンド。たしかにユニットが増えてくるとこれを使えば楽ができるが、どのタイプも決定打に欠ける。しかし、かなりうまく編成してくれるのだ。これを行なって手を加えるのがベストな使いかた。



★たまに意味のない装備品をつけてしまうクロードなのであった。



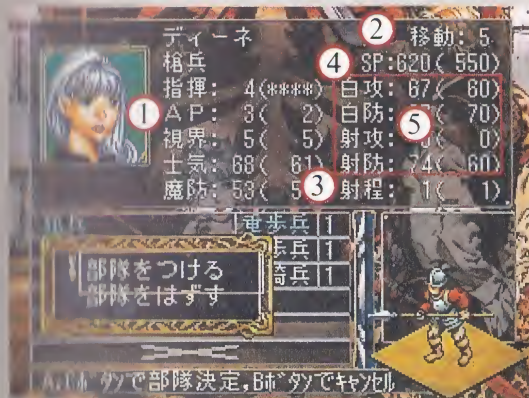
★使いやすい部隊でも相性が合ってなければ×！

装備品も忘れず 装備するのだ

装備品は執務室で行なわれる編成の段階で装備しておこう。部隊の編成と違い、装備品の変更はタクティカルマップ上でもできる。しかし、APをひとつ使うのであらかじめ装備しておくことが吉。

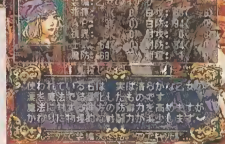
パラメーターを 見て最終チェック

執務室での行動を終わらせて遠征に出るまえに、もう一度編成のコマンドを使って最終チェックをしよう。ユニットを編成するのにいちばん優先したいのがAP。これが低いと、いくら能力値が高くても、行動回数が少なく



各種能力が アップ!! (ダウン)

◆上げるだけでなく下げるのもある。結果がプラスなら装備すべし。



もう、変更できない



◆遠征途中で「失敗した!」と思ってもあとの祭。部隊はよく吟味してから編成しよう。

では行軍も攻撃も満足にできないからだ。あとはもう好み問題。②と③が良いと先制や一方的に攻撃ができ、④や⑤が高いと戦闘で有利になるぞ。

編成するのに
優先したいパラメーター

- ① AP
- ② 移動力
- ③ 射程
- ④ SP
- ⑤ 各攻撃力/防御力

指揮官

タクティカルマップ上の味方キャラクターは指揮官で、必ず部隊を率いている。指揮官と部隊の違いは、部隊の能力値は固定されているが、指揮官はレベルを上げることで能力値がアップするとこ

【キャラクターの見かた】

- ① キャラクター名
- ② 成長タイプ：A～Cのタイプがある
- ③ 指揮範囲：将軍以上の称号を持つ場合は☆が入っている
- ④ 士気：左から①～⑤のクラス（チャイルドやプリンスなど）のものに対応

デ	①	成長	②	指揮	③
士気	7	10	④	—	—

ストレンジャー	①	人間の種	魔法	エナジーライト	10(Lv4)	フラッシュボール	24(Lv6)
AP	②	攻撃：防	③	0:1.0	⑤	—	—
適性	—	④	騎兵、砲兵	—	—	—	—

【レベルアップ対応表】

数字の100倍がそのレベルになるのに必要な経験値。たとえば、タイプAでレベル12になるには7100が必要。

レベル	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
A	3	7	12	17	23	29	36	44	53	62	71	81	91	101	112	124	135	145	155	165	174	186	198	210	211
B	5	10	15	21	27	33	40	47	54	62	70	78	87	96	106	116	127	138	150	162	174	186	198	210	211
C	6	12	18	25	32	39	45	51	57	62	68	75	82	90	99	109	120	132	145	159	174	186	198	210	211

ろ。さらにクラスごとに定められたレベルに達すると、クラスチェンジができ、APや士気が上昇したり能力値の上がりかたなどが変化するぞ。

なお、元帥や君主、将軍の称号があると指揮範囲(24ページ参照)を持つだけでなく、マップ上にある装備品やクリアーに必要な物を捜し出せる“探索”のコマンドが使えるのだ。覚えておくべし！

【クラス表の見かた】

- ① クラス名とクラスビュー
- ② クラスが持っているAP
- ③ そのクラスの攻撃力と防御力の平均成長比率
- ④ 兵科適性
- ⑤ 使える魔法
カッコ内は覚えるレベルで、“—”の場合はすでに使える。数字は消費MP。

ストレンジャー

①

特殊

デミゴッド

②

これらのクラスは主人公のディーネ専用。攻撃力と防御力のどちらとも高く、兵科適性も高い。騎兵、砲兵とオールマイティー。だから、若輩ともに戦場で中心的存在になるぞ。クラスチェンジの方法が特殊で、第9章が終

了すると自動的にクラスチェンジする。アレクシスも同じパターンで、ストーリーが進むにつれてクラスチェンジしていくのだ。

■キャラクター

ディーネ			成長	B	指揮	☆
士気	7	10	—	—	—	—

■クラス

ストレンジャー	人間の種	AP1	攻撃：防御 1.0：1.0	
		適性	歩兵、騎兵、砲兵	
魔法	エナジーライト 10(Lv4) / フラッシュボール	24(Lv6) / エナジーシャイン	24(Lv10)	

デミゴッド	月の種	AP 2	攻撃：防御 1.0：1.0
		適性	歩兵、騎兵、砲兵
魔法	エナジーライト 10(Lv-) / フラッシュボール 24(Lv-) / エナジーシャイン 24(Lv-) / ファイアビスト 64(Lv-)		

チャイルド

①

特殊

プリンス

②

特殊

ロード

③

アレクシス専用クラスで、部隊を編成することができない。攻撃力が防御力より少し高い。

■キャラクター

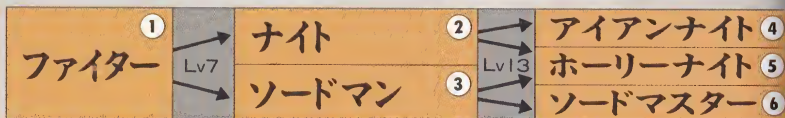
アレクシス				成長	B	指揮	☆
士気	6	8	12	—	—	—	

■クラス

チャイルド	人間の種	AP0	攻撃：防御	1.6:1.0
適性	—	—	歩兵	—
魔法	—	—	—	—

プリンス	人間の種	AP0	攻撃：防御	1.2:1.0
適性	—	—	歩兵	—
魔法	—	—	—	—

ロード	人間の種	AP0	攻撃：防御	1.3:1.0
適性	—	—	歩兵	—
魔法	—	—	—	—



歩兵、騎兵に相性の良いクラス。どちらの兵科と相性が良くなるかは、クラスチェンジのときソードマン系かナイト系どちらを選ぶかで違ってくる。また、このクラスのキャラクターは全員防御力が高めなので、間接攻撃で部隊を率いるよりも接近戦の得意な部隊を率いたほうがいいぞ。ジェラールとジニーはファイターのクラスからスタートだが、コーディネリアは始めからナイトで登場するので、ソードマスターになることができない。

■キャラクター

ジェラール					成長	B	指揮	☆
士気	3	6	5	7	9	7		

ジニー					成長	B	指揮	—
士気	5	8	7	9	11	10		

コーディネリア					成長	B	指揮	—
士気	—	9	—	11	12	—		

■クラス

ファイター		人間の瞳	AP 1	攻撃：防御 1.3：1.0
魔法	—	適性	歩兵	

ナイト		人間の瞳	AP 1	攻撃：防御 1.5：1.0
魔法	—	適性	騎兵	

ソードマン		人間の瞳	AP 1	攻撃：防御 1.0：1.1
魔法	—	適性	歩兵	

アイアンナイト		人間の瞳	AP 2	攻撃：防御 1.7：1.0
魔法	—	適性	騎兵	

ホーリーナイト		人間の瞳	AP 1	攻撃：防御 1.2：1.0
魔法	—	適性	騎兵	

ソードマスター		人間の瞳	AP 1	攻撃：防御 1.4：1.0
魔法	—	適性	歩兵	



攻撃魔法が得意なクラス。ウィザードだと回復魔法も覚えられ人間の子になってしまふ。

■キャラクター

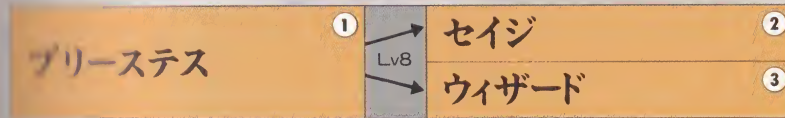
ブラット					成長	C	指揮	☆
士気	2	5	3	—	—	—		

■クラス

エンチャント		太陽の瞳	AP 1	攻撃：防御 1.0：1.0
魔法	—	適性	歩兵	

ソーサラー		太陽の瞳	AP 2	攻撃：防御 1.0：1.0
魔法	—	適性	歩兵	

ウィザード		人間の瞳	AP 2	攻撃：防御 1.0：2.0
魔法	—	適性	歩兵	



回復魔法が得意。どちらのウィザードも上記の特徴と魔法を覚えるのが遅い。

■キャラクター

マルレーヌ					成長	B	指揮	☆
士気	0	2	3	—	—	—		

■クラス

プリーステス		月の瞳	AP 1	攻撃：防御 1.0：2.0
魔法	—	適性	歩兵	

セイジ		月の瞳	AP 2	攻撃：防御 1.6：1.0
魔法	—	適性	歩兵	

ウィザード		人間の瞳	AP 2	攻撃：防御 1.0：3.5
魔法	—	適性	歩兵	

リトルウィッチ	Lv10 (特殊)	ハイウィッチ	2
		フルーツマスター	3

クラスチェンジの方法が特殊でハイウィッチは装備品の黒い猫が、フルーツマスターは装備品の魔法栽培のトマトと果物の精の部隊がレベルアップ時に必要。そのときに装備品や部隊がないとクラスチェンジできないぞ。

■クラス

リトルウィッチ	人間の種	AP 0	攻撃: 防御 1.0:1.1
魔法	ライトホルト 22(Lv-)	適性	飛行兵
ハイウィッチ	人間の種	AP 1	攻撃: 防御 1.5:1.0
魔法	ライトホルト 22(Lv-)/メテオール 38(Lv-)/フレイルロード 57(Lv16)	適性	飛行兵
フルーツマスター	人間の種	AP 2	攻撃: 防御 1.0:1.1
魔法	ムーンパルス 42(Lv-)/トマトマト 27(Lv-)/トマトマトハイ 50(Lv18)	適性	歩兵

1	2	3
ネレイド	ネレイドブルー	ネレイドピンク
Lv7		Lv15

クラスチェンジすると攻撃力の上昇が早くなるけど、海兵にしか相性が良くないのが残念。

■クラス

ネレイド	人間の種	AP 0	攻撃: 防御 1.0:2.2
魔法	バブルバーン 18(Lv-)	適性	海兵
ネレイドブルー	人間の種	AP 1	攻撃: 防御 1.0:1.1
魔法	バブルバーン 18(Lv-)/アシッドレイン 29(Lv-)	適性	海兵
ネレイドピンク	人間の種	AP 1	攻撃: 防御 1.5:1.0
魔法	バブルバーン 18(Lv-)/アシッドレイン 29(Lv-)/ナイトフリーズ 52(Lv-)	適性	歩兵

■キャラクター

ジャンヌ	成長	A	指揮	—
士気	5	8	9	—
ココ	成長	B	指揮	—
士気	0	4	5	—

1	2	3
軽業師	武闘家	舞踏家
Lv5	Lv12	特殊

軽業師系よりも防御力重視のクラス。ただし、それは軽業師まで。それより上になると攻撃力重視の武闘家が、防御力重視でも高いうえに魔法まで使うことができる。武闘家はレベル上げはされるが、舞踏家にはセルシェが必要。彼女が戦列を離れるまでにレベルを上げないと武闘家になっちゃうぞ。

セルシェ	成長	A	指揮	—
士気	2	3	5	10
ドーラ	成長	C	指揮	☆
士気	6	8	—	—

攻撃力が高めの武闘家。しかし、決定打に欠けるんだよね。

鉄壁の防御!

行動の法	堅固の法
移動: 5→2	射撃: 0→0
白攻: 14→20	射防: 141→106
白防: 138→208	SP: 250 Mp: 0
射攻: 0→0	ELAN: 95 CP: 2
射防: 141→106	セルシェ
	SP: 676 Mp: 160
	ELAN: 100 CP: 3

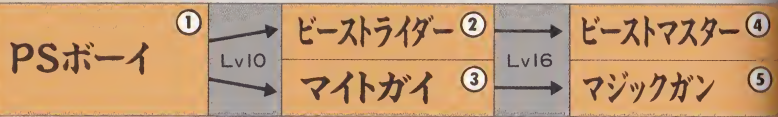
同じレベルなら、どのクラスよりも高い防御力を持っている。

■キャラクター

セルシェ	成長	A	指揮	—
士気	2	3	5	10
ドーラ	成長	C	指揮	☆
士気	6	8	—	—

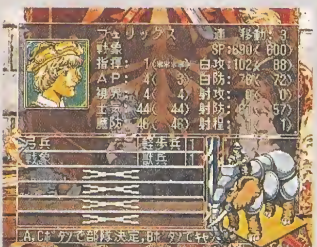
■クラス

太陽の種	AP 1	攻撃: 防御 1.0:1.5
適性	歩兵	
太陽の種	AP 1	攻撃: 防御 1.0:1.5
適性	歩兵	
太陽の種	AP 1	攻撃: 防御 2.0:1.0
適性	歩兵	
太陽の種	AP 2	攻撃: 防御 1.0:3.3
適性	歩兵	
ソウルダンス 44(Lv-)/ウィンドロード 62(Lv19)		



この系統はクラスチェンジ後、タイプの違う系統に分かれる。ひとつはビーストライダー→ビーストマスター系。この系統になると、名称の通りに獣兵だけでなく、騎兵や飛行兵など、たくさんの兵科と相性が良くなる。そ

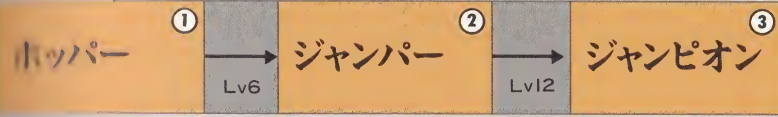
のため編成できる幅が広がるぞ。逆にマイトガイ→マジックガン系だと、相性の良い兵科は砲兵だけと少ない。しかし、砲兵は5〜6と通常攻撃では極端に長い射程を持ち、さらに指揮官は魔法が使えるようになるのだ。



★このままでいくか、支援部隊を増やすか？ うーん悩むなあ。

■クラス

PSボーイ	人間の瞳	AP1	攻撃：防御 2.7：1.0
魔法	適性	獣兵	
ビーストライダー	人間の瞳	AP1	攻撃：防御 1.8：1.0
魔法	適性	獣兵、騎兵	
ビーストマスター	人間の瞳	AP1	攻撃：防御 1.7：1.0
魔法	適性	獣兵、騎兵、飛行兵	
マイトガイ	人間の瞳	AP1	攻撃：防御 1.0：-
魔法	適性	砲兵	
マジックガン	人間の瞳	AP1	攻撃：防御 1.0：-
魔法	適性	砲兵	
魔法	ショックシェル 20(Lv-) / ビッグボム 1〜(Lv17)		



地上でも移動力が損なわれない上に、地上にも適応している跳躍兵と唯一相性の良いクラス。跳躍兵の防御力が高めなうえに指揮官の戦闘力も上昇しやすい。ただし、跳躍兵の射程が1かつ攻撃力は中の下くらい。だから、この組み合わせで戦うときは、前線に立って相手に耐えるのがいいぞ。

■キャラクター

トムリン	成長	C	指揮	—
士気	2	4	6	—
ゲロリン	成長	A	指揮	—
士気	—	7	9	—

■クラス

ホッパー	人間の瞳	AP0	攻撃：防御 1.6：1.0
魔法	適性	跳躍兵、海兵	
ジャンパー	人間の瞳	AP1	攻撃：防御 1.4：1.0
魔法	適性	跳躍兵、海兵	
ジャンピオン	人間の瞳	AP1	攻撃：防御 1.3：1.1
魔法	適性	跳躍兵、海兵	

■瞳によるダメージの違い

瞳ごとに決まっている倍率が高いほど、与える(くらう)魔法の被害が大きくなるのだ。

魔法	人間	太陽	月	魔法	人間	太陽	月	魔法	人間	太陽	月
クリフブレイズ	1.0	1.2	0.8	メテオール	1.0	1.0	1.0	デスベル	1.2	0.8	1.0
ビッグボム	1.0	1.0	1.0	マッドゲイル	1.0	1.0	1.0	トマトマト	1.0	1.0	1.0
ファイアビースト	1.0	0.8	1.2	ハイス torm	1.1	0.9	0.9	トマトマトハイ	1.0	1.0	1.0
ストームロード	1.0	1.0	1.0	ウィンドロード	1.0	1.0	1.0	ザイタンショック	1.0	1.0	1.0
トイボウ	1.0	1.2	0.8	バブルバーン	1.0	1.0	1.0	ダークミスト	1.0	1.0	1.0
ドラッシュボール	1.0	0.8	1.2	アシッドレイン	1.0	1.0	1.0	オーロラ	1.0	1.0	1.0
ナイトバルト	1.0	1.0	1.0	ナイトフリーズ	1.0	1.0	1.0	ショックシェル	1.0	1.0	1.0
クリフザン	1.0	1.0	1.0	ダークマジック	1.0	1.2	0.8	ソウルダンス	1.0	1.0	1.0

戦法データ

戦法は兵科ごとに必ず決まっています、槍兵が烈空の法を使ったりタロスが堅陣の法で守ることはできない。能力が高いだけでなく、部隊がどの戦法を持っているかも選択する要素に入れておこう。

【戦法の見かた】

- ① 兵科名
- ② 戦法名。ひとつの兵科に2〜3つある
- ③ その戦法時にかける係数。側面や背後の防御力はさらに“側防”や“後防”の係数をかける
攻撃力と防御力は……
(指揮官の能力値+部隊の能力値
+アイテム修正値)×戦法の係数
移動力は……
部隊の移動力×戦法の係数

兵科	戦法	移動	白攻	白防	射攻	射防	側防	背防
① 槍兵	② 行軍の法	1	0.2	0.8	0	0.8	0.9	0.7
	襲撃の法	0.6	1	1	③ 0	1	0.8	0.6
	堅陣の法	0.3	0.4	1.2	0	0.6	1	1

兵科	戦法	移動	白攻	白防	射攻	射防	側防	背防
重歩兵	行軍の法	1	0.2	0.8	0	0.8	0.9	0.7
	襲撃の法	0.6	1	1	0	1	0.8	0.6
	堅陣の法	0.3	0.4	1.2	0	0.6	1	1

兵科	戦法	移動	白攻	白防	射攻	射防	側防	背防
軽歩兵	行軍の法	1	0.2	0.8	0.3	0.8	0.9	0.7
	襲撃の法	0.6	1	1	1	1	0.8	0.6
	散開の法	0.8	0.5	0.7	1.2	1.2	1	0.8

兵科	戦法	移動	白攻	白防	射攻	射防	側防	背防
重騎兵	行軍の法	1	0.2	0.8	0	0.8	0.9	0.7
	双撃の法	0.5	1	1	0	1	0.8	0.6
	破陣の法	0.7	1.2	0.8	0	0.8	0.9	0.7

兵科	戦法	移動	白攻	白防	射攻	射防	側防	背防
軽騎兵	行軍の法	1	0.2	0.8	0.3	0.8	0.9	0.7
	襲撃の法	0.5	1	1	1	1	0.8	0.6
	刃月の法	0.7	1.5	1.2	0.8	0.8	1	0.7

兵科	戦法	移動	白攻	白防	射攻	射防	側防	背防
重飛兵	疾空の法	1	0.2	0.8	0	0.8	0.9	0.7
	旋風の法	0.6	1	1	0	1	0.8	0.6
	鉄空の法	0.3	0.8	1.5	0	1.5	1	1

戦法	移動	白攻	白防	射攻	射防	側防	背防
疾空の法	1	0.2	0.8	0.3	0.8	0.9	0.7
飛蝶の法	0.7	1	1	1	1	0.8	0.6
烈空の法	0.5	1.2	1	1.5	1	0.6	0.4

戦法	移動	白攻	白防	射攻	射防	側防	背防
捜索の法	1	0.2	0.8	0	0.8	0.9	0.7
挺身の法	0.7	1	1	0	1	0.8	0.6
鋼鍵の法	0.4	1.2	1.2	0	1.2	0.9	0.7

戦法	移動	白攻	白防	射攻	射防	側防	背防
行軍の法	1	0.2	0.8	0	0.8	0.9	0.7
波攻の法	0.6	1	1	0	1	0.8	0.6
触撃の法	0.8	1.5	0.7	0	0.7	1	0.8

戦法	移動	白攻	白防	射攻	射防	側防	背防
獸牙の法	1	0.5	0.8	0.5	0.8	0.8	0.6
甲獣の法	0.6	1	1	1	1	0.6	0.4

戦法	移動	白攻	白防	射攻	射防	側防	背防
前進の法	1	0.2	0.8	0.2	0.8	0.7	0.7
雷撃の法	0.1	1	1	1	1	0.5	0.5

部隊データ

【部隊の見かた】

- ① 部隊名と兵科名
- ② 行動回数
- ③ 移動力
- ④ 索敵範囲
- ⑤ 兵士たちのやる気
- ⑥ 白兵戦の攻撃力
- ⑦ 白兵戦の防御力
- ⑧ 射撃戦の攻撃力
- ⑨ 射撃戦の防御力
- ⑩ 射撃戦の攻撃範囲
- ⑪ 魔法の防御力
- ⑫ 兵士の耐久力

移動力とSPは装備品を使っても減らされないので注意すべし。味方だけと索敵範囲は広いマップだが、かなり重要になる。2ユニットで1回1回広範囲に索敵可能にしよう。

①	② 3	④ 4	⑥ 38	⑧ 0	⑩ 1	⑫
N ③ 3	⑤ 44	⑦ 72	⑨ 57	⑪ 46	⑫ 60	

戦象	AP 3	視界 4	白攻 88	射攻 0	射程 1	SP 600
獣兵	Mv 3	士気 44	白防 72	射防 57	魔防 46	
カタバルト	AP 1	視界 5	白攻 12	射攻 60	射程 6	SP 250
砲兵	Mv 6	士気 63	白防 12	射防 23	魔防 54	
軽騎兵	AP 2	視界 6	白攻 50	射攻 40	射程 2	SP 450
軽騎兵	Mv 6	士気 62	白防 50	射防 50	魔防 50	
重騎兵	AP 2	視界 5	白攻 70	射攻 0	射程 1	SP 500
重騎兵	Mv 5	士気 66	白防 60	射防 50	魔防 55	
ジャグラー	AP 2	視界 6	白攻 59	射攻 49	射程 2	SP 400
軽歩兵	Mv 5	士気 61	白防 58	射防 53	魔防 63	
スプライト	AP 2	視界 7	白攻 25	射攻 35	射程 3	SP 350
軽飛兵	Mv 6	士気 62	白防 34	射防 40	魔防 57	
スプリガン	AP 2	視界 6	白攻 75	射攻 0	射程 1	SP 550
重歩兵	Mv 6	士気 65	白防 66	射防 45	魔防 48	
ダイモン	AP 1	視界 6	白攻 35	射攻 60	射程 4	SP 400
軽歩兵	Mv 6	士気 71	白防 79	射防 78	魔防 81	
タロス	AP 1	視界 5	白攻 80	射攻 0	射程 1	SP 600
獣兵	Mv 5	士気 99	白防 90	射防 80	魔防 80	

戦象	AP 2	視界 6	白攻 64	射攻 0	射程 1	SP 380
獣兵	Mv 5	士気 68	白防 73	射防 71	魔防 47	
カタバルト	AP 2	視界 5	白攻 99	射攻 49	射程 2	SP 600
砲兵	Mv 5	士気 64	白防 84	射防 71	魔防 90	
軽騎兵	AP 2	視界 6	白攻 37	射攻 45	射程 4	SP 400
軽騎兵	Mv 6	士気 47	白防 40	射防 45	魔防 75	
重騎兵	AP 2	視界 7	白攻 46	射攻 37	射程 3	SP 350
重騎兵	Mv 6	士気 63	白防 34	射防 38	魔防 78	
ジャグラー	AP 2	視界 6	白攻 45	射攻 0	射程 1	SP 420
軽歩兵	Mv 6	士気 58	白防 64	射防 65	魔防 59	
スプライト	AP 2	視界 6	白攻 55	射攻 0	射程 1	SP 380
軽飛兵	Mv 5	士気 67	白防 56	射防 54	魔防 61	
スプリガン	AP 2	視界 6	白攻 41	射攻 0	射程 1	SP 400
重歩兵	Mv 5	士気 60	白防 73	射防 80	魔防 79	
ダイモン	AP 2	視界 6	白攻 64	射攻 64	射程 2	SP 400
軽歩兵	Mv 6	士気 49	白防 44	射防 49	魔防 76	
タロス	AP 2	視界 5	白攻 60	射攻 0	射程 1	SP 550
獣兵	Mv 5	士気 61	白防 70	射防 60	魔防 53	

ユニコーン	AP 2	視界 5	白攻 81	射攻 0	射程 1	SP 500
重騎兵	Mv 5	士気 69	白防 63	射防 69	魔防 99	

弓兵	AP 1	視界 6	白攻 30	射攻 40	射程 3	SP 400
軽歩兵	Mv 6	士気 55	白防 50	射防 60	魔防 49	

レッド ボール	AP 1	視界 6	白攻 55	射攻 65	射程 4	SP 420
軽歩兵	Mv 6	士気 80	白防 90	射防 90	魔防 80	

ロングカン	AP 2	視界 5	白攻 44	射攻 78	射程 5	SP 250
砲兵	Mv 5	士気 58	白防 25	射防 40	魔防 55	

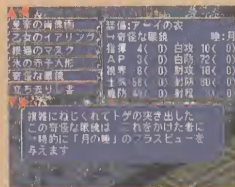
ワンダー クロウ	AP 2	視界 7	白攻 64	射攻 0	射程 1	SP 450
重飛兵	Mv 5	士気 68	白防 46	射防 43	魔防 70	

少年親衛隊	AP 2	視界 5	白攻 68	射攻 0	射程 1	SP 550
重歩兵	Mv 5	士気 74	白防 75	射防 67	魔防 62	

青年親衛隊	AP 2	視界 5	白攻 71	射攻 0	射程 1	SP 550
重歩兵	Mv 5	士気 85	白防 83	射防 73	魔防 66	

あなたの瞳は大丈夫？

指揮官ごとに違うクラスビュー(瞳)は重要な要素。瞳が違っただけで探索ができなかったり、通れない(見えない)場所があるからだ。



● 貴重な眼睛(めがね)の準備品を使えば、簡単にクラスビューを変えられるぞ。

戦術論



戦場で行なうユニットの移動や攻撃の初歩的なテクニックだけでなく、それらの応用についても徹底解説。ちょっと慣れた人では気づかないテクニカルなことも書いておいたので、一度は目を通してほしい。

戦闘まえの下ごしらえ

行軍の心得

移動のテクニックを基本から応用までを伝授するぞ！

まずは 移動範囲から

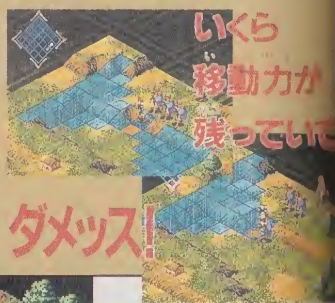
ユニットは全方向に移動できるわけではない。下の写真を見るとわかるように、敵の周囲は通り抜けられないし、後方への移動にも制限があるぞ。

さらに斜面や浅瀬など地形で移動範囲が減少してしまう。ただし、飛行可能なユニットは地形の影響を受けないのだ。



敵の周囲は通り抜け不可！

これはZOCと言うルールで、敵の周囲のマスに進入すると移動力がいくらあっても移動が終了する。もし、敵に囲まれていると、攻撃と方向転換以外の行動ができなくなってしまうぞ。



真後ろには1歩だけ

ユニット後方の扇状90度以内の場所に移することはできない。例外として方向転換不可能で1マス下がることはできるのだ。

方向決定は 慎重にしよう

目的の場所に移ってきた。しかし、まだ決定するのはちょっと待った！ まずはユニットの方向を考えてから決定しよう。『ファンタスティカ』ではユニットに前後左右の要素があるので、どちらに向いているかが重要になってくる。例1. 目で挙げたことはクリアするたに重要な基本のテクニック。移動後の方向決定は、絶対忘れずに行なうべし。

例②：移動のとき



★この向きで終わらしては移動力が半減するが……。



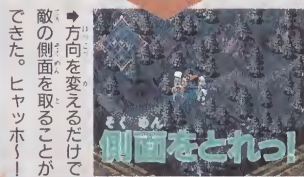
★同じ場所でも向きが違うだけでこんなに動けるのだ。

例①：戦闘まえ

正面ではなく



★これで攻撃しても敵の正面。ダメージはそれほど期待できない。



★方向を変えるだけで、敵の側面を取ることができた。ヒヤッホー！

敵のAPもチェック！



ユニットが移動や攻撃などができる回数は、APの数だけとまえにも書いた。これは敵にも当てはまることで、こいつを利用すれば敵の行動をある程度読むことが可能なのだ。例えば、敵のAPが1ならば射程内、APが2なら移動力+射程内に入らない限りさきに攻撃されないって具合だ。ただし、移動力は戦法で変化することを忘れずに……。

指揮範囲から はずれるな!

範囲外だとAPが減る



★称号を持たない指揮官のユニットは、つねに称号を持つユニットの付近にいないと×。

攻撃範囲を考え ユニットの配置

前線タイプ

SPや防御力が高く、射程が1の部隊で編成されているユニットがこのタイプ。部隊でいう 槍兵、重騎兵、戦象、ムーンダンサーなど。こいつらで前線を支えて、支援タイプでダメージを与えよう。

中間タイプ

前線と後方支援の中間のユニットがここに分類される。前線タイプが危なくなってきたときに交代したり、射程が1の敵にチクタクダメージを与えたりと結構便利。軽騎兵やジャグラーなどがこのタイプ。

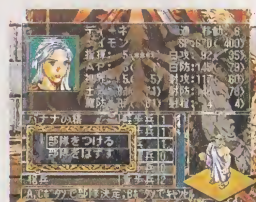
ディーネやジェラルムなど元帥や将軍の称号を持つ指揮官には指揮範囲というものがある。称号のない指揮官は範囲にいないと、APが部隊の基本値に戻ってしまう。だから、称号のないユニットの単独行動は控えたほうがいいぞ。

チェックはターンの始め



★つぎのターンが始まるまでに前線範囲内にいればAPが減ってしまいうことはない。

ユニットには射程があって、これが攻撃できる範囲を示している。防御力の低い射程の短いタイプは前線、逆のタイプは後方から支援するって感じだ。左のタイプ別にまとめたので読んでほしい。



と、どんな状況でもいくつかの部隊が登場してくる。使える数が少ない。

後方支援タイプ

射程が3以上あり防御力の高くない（とくに白防）弓兵やスプライトが典型的なタイプ。魔法が使える敵にはこちらの攻撃力が低い分不利なので、あくまで射程が1の敵だけをチクタクいじめよう。

敵の退路を 塞ぐように移動

まずは敵の射程外から攻撃するのはお約束の行動。しかし、敵の退路を空けておくと、すぐに逃げられてしまうのがオチ。このようにすれば、敵を逃がさず最大ダメージを与えられるぞ。

1歩後ろに下がる



★退却すると攻撃方向の延長線上に後退する。

攻撃まえにするのがグー



◆後方支援タイプのユニットの射程内に敵ユニットがいる。しかし、これではすぐ逃げられてしまう……。



◆そこで味方を敵の退却方向に配置。配置したユニットにAPを残しておくとしめ損なっても安心。



◆これで敵は戦闘中に退却できなくなった。防御とかしてくれど構わず、SPをガンガン削っちゃえ!

ビッチリ配置は×

八方向自人や移動と戦闘で1行動のシミュレーションRPGをプレーしてきた人は、ユニットとユニットのあいだを空けておいてターンを終了する人が多いと思う。それは非常に危険なことで、射程の長い敵が真中で喰らったとき、この状態だと味方が退路を塞ぐ形になり、退却できなくなる。だから、安全な地域にいればいい。ユニットとユニットのあいだは1マス以上空けるクセをつけよう。



◆こんな配置だと退却ができないので、攻撃を集中で喰らうことが確実。ヤバイ状態ッス。

これを失敗するとすべてがパ～

戦闘

攻撃以外もうまく使いこなせば、連戦連勝まちがいなしだっ！

攻撃する(される)方向で ダメージとCPが変化する

ユニットには方向の要素があって、どっちに向いているかにより、戦闘で有利か不利かが決まる。前方だと互角、側面はちょっと不利、後方から攻撃されたら

CPが少ないと不利ッス



◆CPが1少ないってことは、1回分の行動を損したことになる。それだけ敵に遅れをとっているわけだし。

攻撃方向による CPとダメージ

側面

CP: 2

防御効果: 中



前方

CP: 3

防御効果: 大



後方

CP: 1

防御効果: 小



メチャメチャ不利って感じた。

つぎに攻め手が守り手で考えてみよう。攻撃側は攻撃できるのが前方のみなの。CP(拡大戦闘時の行動回数)は3、反撃を受けたときも必ず前方に向いている。逆に防御側は攻撃側がどの方向から攻撃したかで違ってくる。CPや防御効果については下の表を参考にしてほしい。

ELANが低くてもCPが減



◆ELANの低いのは攻撃力だけでなく、CPも低い。ELANの低さが赤になってくる。ELANの消費もデカイ。魔法と同じくらいだ。

ここぞというときに 魔法を使おう!!

この武闘の攻撃よりも強力な魔法攻撃。射程1～4の射程を持ち、正面から攻撃してもダメージを安定して与えられる。しかし、その半面、マジックポイントを消費しなければ使えない

射程は3～4



◆射程が2以下の魔法はなく、どれも3～4の射程を持つ。最大の欠点はMPの関係上、連射がしにくい点。

という最大の欠点があるのだ。

使いかたとしては、反撃が怖いけれど武器では一撃で倒せそうにないときや、対ボス戦のときに大ダメージを狙っていると良い。

魔法を思いっきり使いたい人は、癒しの場の上に立ちながら魔法を使うとMPをあまり気にせずに使することができる。そんなに美味しい状況は少ないけれどね。

相性を考えると小吉



◆月や太陽、人間など種の種類で各魔法の効きかたが違ってくる。詳しくは15ページの図を見てください。

！ 突撃はとどめか最後の1ターンで使うべし

魔法は武器攻撃で魔法攻撃なみにダメージを与えられる手段。しかし、一部の魔法しか使えないうえに、突撃した後は移動の戦法に戻ってしまう。さらにELANの消耗もデカイ。魔法と同じくらいだ。ここぞというときに使うのが◎。

クリティカルヒットがあるけれど……



◆強烈なダメージを与えるクリティカルヒットは突撃でしかでない。



◆突撃は、ほかの行動に比べて、ELANを非常に消耗するのだ。

移動の戦法に戻っちゃうのだ



◆このあとは攻撃力、防御力ともに低いこの戦法に……。シクシク。

コマンドは 攻撃ばかりではない

拡大戦闘で先手だからって、いきなり攻撃するのは考えもの。とりあえず使いこなしたいのが防御。敵が魔法を使ってくる敵は、相手の魔法が尽きるまで防御し、尽きたらほかのユニットで射程外から倒せばトータルの被害は少なくてすむ。また、敵が突撃したからってこちらもムキになって攻撃するのはよろしくない。そんなときも魔法の敵と同じようにあしらったほうがいいぞ。

最初に“攻撃”とは限らない



◆突撃や魔法の攻撃をしてくる敵なら、最初は防御。相手のMPやCPが尽きたら攻撃するのも手だぞ。

! 将軍は全滅してもオッケー

SPが0になると指揮官は死んでしまい、しばらくのあいだ(もしくはずう～と)いなくなる。それは全員にあてはまるわけではなく、ディーネとアレクシスを除いた将軍の人たちはSPが0になっても死なずに撤退するだけ。だから、倒されてもつぎのマップからなにごともなかったように登場するのだ。

戦闘中に“戦法”は×?

戦法は拡大戦闘まえに変えるのがいいばん安全。しかしELANが減らない戦法の変更が必ず成功のメリットだけでAPを1消費するのはもったいない。切迫したときはバクチを打つのも手だ。

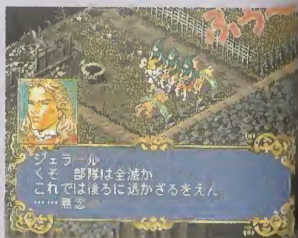


でも、成功すれば攻撃できる回数が増えるもんね。

攻撃できない→退却は×



◆射程外から撃たれても、つぎの行動で敵に攻撃できるときは退却せず、その場にとまったらいい。



★知らないとおせってしまうが、実際はつぎのマップから登場するから大丈夫。

新たな歴史



ここからはディーネの初陣から最後の戦いまでを紹介。また各章で起こるイベント、敵の配置や装備品の入手方法、ルートの分岐などのデータ類も大充実。これらを参考にして完全勝利を目指せ!

第1章

北方諸邦戦役

ディーネ元帥、初出陣!!

カンブレ特別演習(訓練)

35ページ

カンブレ特別演習(演習)

34ページ

ゴブリン王ガディング

36ページ

ランザー海峡に向かった
場合(aルート)

ホフ溪谷に向かった
場合(bルート)

上陸拠点を叩け!

38ページ

闇夜にひそむ影

40ページ

闇夜にひそむ影

40ページ

上陸拠点を叩け!

38ページ

第2章へ

章の途中までは一本道だが、後半は2ルートに分かれる。マップの地形は同じなのだが、天候や出現する敵の種類、敵が違っているのだ。どちらを選ぶ?



★北のルートは自由。北を選んだ場合はaルートになり、南ならbルートになる。

魔物軍団の襲来

魔物たちの軍団がマイスに攻めてきた。突然閃光とともにディーネが現われ、マイスの危機を救う。彼女は何者?!



★ディーネは記憶を失っている。自分の素性もわからない状態だ。

まずは会議、そして出陣



★アザンフは、この世界の国々についていろいろ知っている。



★魔物は何とか撃退できたものの、マイスの被害は相当大きい。一日も早く復旧させてやりたいものだ。

商人からアイテムを……



★この章の途中には、商人のフェリッククスからアイテムを貰う場面がある。役に立つものもあるかも。

【アレクシスとの会話】

ディーネの執務室にやってきたアレクシス。ふたりは無名神の像のことやディーネがよく見る夢について語りあうが、そのうちアレクシスは国を背負うことになったみずからの責任の重さに耐えかね、弱音を吐く。さて、ディーネはどう対処するのか?!

やさしくなぐさめる

→仁徳がアップ

強く勇気づける

→武勇がアップ

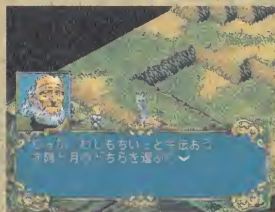
静かにささず

→仁徳と知性がアップ

カンブレー特別演習(演習)

初めてのマップだけあって、かなり小さいが、気を引き締めていこう。

まずチェックしたいのは、④の小屋。ここをディーネ(ほかのキャラではダメ)が探索すると、老人が出てきて太陽のエキスカ月のエキスのどちらかを選んで入手でき、太陽の瞳か月の瞳のどちらかを持つことができる。あとは太陽の瞳なら③、月なら⑤の小屋でメッセージを聞くといいだろう。



◆小屋のなかの住人からは、何やら深い意味のありそうなメッセージを聞くことができるぞ。

アイテム&イベント

- A** この家を探索すると、太陽のエキスカ月のエキスのどちらかを選択して入手することができる。
- B** 太陽のエキスを選んだ場合、この場所に太陽の家がある。
- C** 月のエキスを選んだ場合、この場所に月の家がある。

●敵ユニット

① ソードマン

SP : 592/AP : 2/MV : 5
R : 1
MP : 0
重歩兵 : 適/人間の瞳

② カロリーヌ

将軍

SP : 690/AP : 3/MV : 5
R : 1
MP : 0
重歩兵 : 適/人間の瞳

でんこう は
天候 : 晴れ

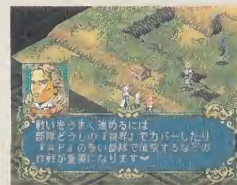
てき
敵ユニット : 4

けいけん ち
クリア経験値 : 0



カンブレー特別演習(訓練)では……

演習をするまえに、同じマップで訓練を行なう。訓練は、ただジェラルールの言うことに従って部隊を行動させるだけのものだが、終えるころには『テラ』のシステムがバッチリ身についているというものだ。ただし、演習と違って小屋を探索することはできない。



◆部下の説明は、しっかりと読んで頭に入れておかないとダメだぞ。

ゴブリン王ガディング

部隊を動かせるようになったら、まず城側に移動してみよう。すると、トムリンが話しかけてきて、堤を壊すように指示してくる。そこで立ちふさがるゴブリンを蹴散らしつつ進み、(A)で探索して堤を壊してやろう。あとは、生き残ったゴブリンを始末し、ガディングを倒すだけ。

ちなみに、探索できるのは將軍以上のキャラのみだぞ。



◀トムリンは、このマップをクリアしたあとに仲間になってくれる。

●敵ユニット

1 ゴブリンチーフ 將軍
SP: 520/AP: 2/MV: 5
R: 1
MP: 0
重歩兵: 適/人間の瞳

2 ガディング 將軍
SP: 590/AP: 3/MV: 5
R: 1
MP: 0
重歩兵: 適/人間の瞳

アイテム&イベント

(A) ここの上で探索をすると、堤が壊れて水が流れ、敵、味方を問わず水路にいた者たちは流されてしまう。

(B) ぶつうのキャラクターは川に流されるといなくなってしまうが、ガディングだけは、ここから再び現われる。



天候: 晴れ
敵ユニット: 10
クリア経験値: 2000

(A)以外でも堤を壊せるのだ!!

じつは、(A)ではなく堤の上で直接探索を行なっても堤を壊すことができる。ただし、この場合、堤を壊した本人も水に流されてしまう。その結果、死にはしないものの、ガディングとともに下流に流されてしまうのだ。やはり、(A)で探索するのに越したことはないってこと。



◀流されると、ガディングとタイムマン勝負ってことに。これは危険!!

上陸拠点を叩け!

船からの砲撃がいやらしいところ。①のラインより内陸側にいけば安全なだが、小屋を探索するためには海側に出なければならぬ。そこで、なるべくSPが減ったキャラはすぐに回復させたり、敵の集中攻撃を受けないよう避難させるなど、より慎重に行動する必要がある。

●ユニットナンバーの色

- 共通
- aルートのみ
- bルートのみ

天気：aルート 晴れ bルート 霧

敵ユニット：aルート 10 bルート 15

クリア経験値：aルート 2200
bルート 2500

アイテム&イベント

A 味方に砲撃してくる船。チューニーによって破壊できる。

B 小屋。探索すると、氷の赤子人形を手することができる。
氷の赤子人形：魔防+5

C 小屋。探索すると、トライデントを手することができる。
トライデント：白攻+8
白防+6 射防+6

D このラインより海に近づくと、敵の船による砲撃を受けてしまう。

E 小屋。探索すると、チューニーがいる(マップクリア後仲間になる)。

F 小屋。探索すると、なかに住んでいる老人との会話になる。

●敵ユニット

1 ガディング 将軍
SP：590/AP：3/MV：5
R：1
MP：0
重歩兵：適/人間の瞳

2 ゴブリンチーフ
SP：520/AP：2/MV：5
R：1
MP：0
重歩兵：適/人間の瞳

1 イビルシェイド 将軍
HP：620/AP：3/MV：4
R：1
MP：0
重歩兵：適/月の瞳

4 シャドウ
HP：435/AP：1/MV：6
R：3
MP：0
軽歩兵：適/月の瞳

チューニーが船を沈めてくれる

マーメイドのチューニーを仲間にする、船のところまで泳いでいき、船を破壊してくれるぞ。これであの大砲攻撃からめでたく逃れられるのだ。てなわけで、どうせだったらEの小屋を優先して探索するようにしよう。



◆ドカーンといけ。もちろん、船を壊さなくてもクリアは可能。

闇夜にひそむ影

このマップの2本の木を探索して得られるアイテムは、由緒ある剣(白攻+7、白防+5)、乙女のイヤリング(魔防+15、白攻-6 射攻-6)、怪しげな鉄兜(白防+7、射防+3)、銀猫のマスク(魔防+8、指揮+1、白防+8、射防+9)、極楽鳥のマント(士気+17、射防-6)、とても目立つ旗(魔防-5、指揮+2、士気+9、射防-15)の6種類のなかで、これまでに入手していないものがどれかひとつずつランダムで手に入る。運を天に任せて……。

アイテム&イベント

- A** 木。月の瞳を持つ者には光って見え、さらに月の瞳を持つ者が探索するとセルシェを仲間にできる。
- B** 木。月の瞳を持つ者には光って見え、さらに月の瞳を持つ者が探索するとアイテムを手入できる。

●敵ユニット

1 イビルシェイド 将軍
 SP : 620/AP : 3/MV : 4
 R : 1
 MP : 0
 重歩兵 : 適/月の瞳

2 シャドウマスター 将軍
 SP : 435/AP : 1/MV : 6
 R : 3(+魔法)
 MP : 36(バブルバーン2回)
 軽歩兵 : 適/月の瞳

3 シャドウ
 SP : 435/AP : 1/MV : 6
 R : 3
 MP : 0
 軽歩兵 : 適/月の瞳

1 シャドウ
 SP : 505/AP : 2/MV : 4
 R : 1
 MP : 0
 重歩兵 : 適/月の瞳

1 ゴブリンチーフ
 SP : 620/AP : 2/MV : 5
 R : 1
 MP : 0
 重歩兵 : 適/人間の瞳

天候 : a ルート 雪 b ルート 雪
 敵ユニット : a ルート 17 b ルート 13
 クリアー経験値 : a ルート 2800
 b ルート 2200

●ユニットナンバーの色
 共通
 a ルートのみ
 b ルートのみ

アイテムがとれない場合

このマップでアイテムを手入できるキャラは、指揮官で月の瞳を持った者に限られる。たとえ元帥のディーネであっても、アイテムがとれないこともありうるのだ。



★奇怪な眼鏡を装備していれば、月の瞳を持つことができるのだ。

第2章

夢魔のゲーム

アレクシスの心を救え!!

第1章から

思い出は踏みしめ花の痛み

44ページ

第3章へ

この章の戦いの舞台は、現実世界の場所ではなくアレクシスの心のなか。夢魔にとりつかれたアレクシスの心を救うというのが目的だ。

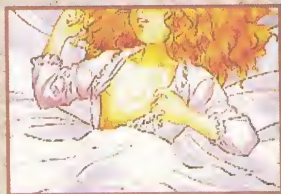


めに出現するのだ。

アレクシス倒れる!!

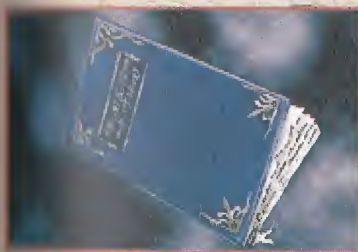


◆アレクシスが来るのがいつも遅いと思ったら、こんなことだ。



いいのだろうか……。

病の原因は!?



これは立ち入りし書。古くから伝わる聖典のひしき。アレクシスの心のなかに入る方法に関する情報がここに隠されているらしい。



ロシュ
だれかが殿下の心に入り
呪いのもとの夢魔と戦うほか
道はなかりう

心のなかへ……

花畑!?



しかし、
その実体は!!

ようやくアレクシスの心に入ったディーンたち。たどり着いた場所はあたり一面花畑。しかし、これは幻影であり、ほんとうは死の世界だったのだ。そうとも知らず、アレクシスは一步一步死への道を歩んでいる。早く助けなければ!!

新たな歴史

思い出は踏みしめ花の痛み

このマップの目的は、アレクシスの心
を救うこと。具体的には、ディーネがアレ
クシスのそばに行って話しかけてやれ
ばよいのだ。もちろん、途中には敵キャ
ラが立ちふさがっているの、そうやす
やすとはどり着けない。また、アレク
シスを操作することはできないが、敵に
攻撃されることもないので安心。

アイテム&イベント

- A** アレクシスがこの線よりも門側に進む
とゲームオーバーになる。

●敵ユニット

① リディス

将軍

SP: 725/AP: 4/MV: 4
R: 1(+魔法)
MP: 186(ウインドロード3回)
重歩兵: 適/太陽の瞳

② シャドウマスター

将軍

SP: 435/AP: 1/MV: 6
R: 3(+魔法)
MP: 36(バブルバーン2回)
軽歩兵: 適/月の瞳

③ シャドウマスター

将軍

SP: 585/AP: 2/MV: 4
R: 1(+魔法)
MP: 36(バブルバーン2回)
重歩兵: 適/月の瞳

④ シャドウ

SP: 435/AP: 1/MV: 6
R: 3
MP: 0
軽歩兵: 適/月の瞳

⑤ シャドウ

SP: 585/AP: 2/MV: 4
R: 1
MP: 0
重歩兵: 適/月の瞳

第2章 夢魔のゲーム

天候: 亡者風

敵ユニット: 19

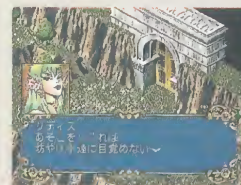
クリア経験値: 3000

新たな歴史

亡くなった母の声を追いかけて、死に向かうアレクシス。

夢魔リディス、いったい何者?

アレクシスの心に入り込んで死にいたらしめんとする張本人はリディスという夢魔。話していることから推測すると、魔物のなかでも上級に位置し、ディーネのことについてもよく知っているようだ。サイタンと同様、物語の力を持つキャラクターになりそうだね。



リディスは、人の命をもてあそぶ残忍な奴。ちよつと許せないよね。

第3章

第二次大同盟戦役

魔物からヴェルシェンを奪還せよ

第2章から

おそましき秘密

48
ページ

神殿の涙

50
ページ

ラカンカの風

52
ページ

アルゴンヌの森へ
向かった場合
(aルート)

果精乱舞

54
ページ

魔女のホウキ

56
ページ

不壊防壁へ
向かった場合
(bルート)

魔女のホウキ

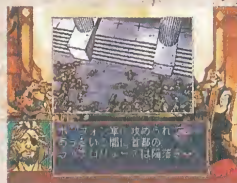
50
ページ

果精乱舞

54
ページ

第4章へ

マイスの隣国、ヴェルシェン。現在のボーフォンの魔物の支配下にある。章の大きな目的は、このヴェルシェン魔物どもの手から取り戻すことだ。



ここで止まったヴェルシェン。こころはなりたくない。

アロマと共同作戦だ



帝国、アロマ、これだけの国々の軍が協力すれば、いかに魔物といえども倒せそうだが、果たしてどうなるのだろうか？

将軍を任命できるぞ

国境意識中に、将軍を任命するイベントがある。ふたつのキャラクターのうち、どちらか好きなほうを選ぼう。反対意見が多くて却下されてしまう場合もあるが、その場合でも、選ばなかったキャラのほうに任命されるので安心だ。



これは迷ってしま
いそう。キミのお
気に入りだぞう

オリヴァエ
アロマは丈夫夫なのか？
いつも肝心なときに
裏切る連中だぞ



わしの代理に
カロリータを出陣させよう
もちろん、あいつの手柄は
わしの手柄だぞ



相手を振り返る

→武勇と知性がアップ

やさしくさす

→仁徳と知性がアップ

1のつとめを説く

→武勇と仁徳がアップ

【アレクシスとの会話】

夢魔のリティスのせいで倒れ、ディーネたちによって無事命はとりとめたものの、以来、母の顔が思い出せないアレクシス。そして、そのことを悲しく思わないことが悲しいのだと言う。さて、ディーネはそんなアレクシスにどう対応するべきだろうか？

おどまき秘密

大きな川があるマップなので、フロッグマンのトムリンやマーメイドのチューニーがいかにも役に立ちそうだが、じつはそうでもない。というのも、いかに彼らでも滝を上ぼることはできず、しかも指揮範囲をはずれてAPが少なくなってしまう場合が多くなるためだ。残念。

アイテム&イベント

A 月の瞳を持つ者が見ると、大穴のなかに小屋を発見できる。小屋を探索すると、ベツァールと出会う。

B 小屋。探索すると、辺境の護り入手することができる。
辺境の護り：魔防-4 白攻+10
白防+9

敵ユニット

1 ガディング 将軍
SP：500/AP：1/MV：6
R：2
MP：0
軽歩兵：適/人間の瞳

2 ガディング 将軍
SP：520/AP：2/MV：6
R：2
MP：0
軽歩兵：適/人間の瞳

3 ガディング 将軍
SP：550/AP：2/MV：6
R：2
MP：0
軽歩兵：適/人間の瞳

4 スカルナイト
SP：585/AP：2/MV：4
R：1
MP：0
重歩兵：適/人間の瞳

5 スカルナイト
SP：435/AP：2/MV：6
R：2
MP：0
軽歩兵：適/人間の瞳

6 シャドウマスター 将軍
SP：435/AP：1/MV：6
R：2(+魔法)
MP：36(バブルバーン2回)
軽歩兵：適/月の瞳

天候：雨
敵ユニット：16
クリア経験値：3100

小屋のなかには誰が!?

Aの小屋のなかには、これから先のマップに幾度となく登場する、魔軍の手先ベツァールがいる。べつにこいつに会わなくてもマップはクリアできるのだが、せっかくだから会っておいてもいいんじゃないかな?

神殿の涙

ある程度前進すると、街が火に包まれてしまう。④を探索すれば火を消すことができる。火を消したあとは、いつもどおり敵将を倒せばいいのだ。また、炎のそばにいるキャラは、敵味方を問わずターンごとにダメージを受けてしまうぞ。SPの減りにはつねに気を配ろう。

カロリーヌが火を消す

- A** 火事になったあと、ここを探索すると雨が降って火が消える。
- B** 火事になってから7ターン後、カロリーヌの援軍が味方として出現する。
- C** ディーネ、アレクシス、ミカエルのうち、誰かひとりでもこの線より前に出ると、街が火に包まれる。

●敵ユニット

① ガディング 将軍

SP: 625/AP: 3/MV: 5
R: 1
MP: 0
重歩兵: 適/人間の瞳

② スペクター

SP: 455/AP: 1/MV: 6
R: 3 (+魔法)
MP: 18 (ヘルブレイズ 1回)
軽歩兵: 適/月の瞳

③ シャドウマスター 将軍

SP: 435/AP: 1/MV: 6
R: 3 (+魔法)
MP: 36 (バブルバーン 2回)
軽歩兵: 適/月の瞳

④ ゴブリンチーフ

SP: 520/AP: 2/MV: 5
R: 1
MP: 0
重歩兵: 適/人間の瞳

⑤ スカルナイト

SP: 505/AP: 1/MV: 4
R: 1
MP: 0
重歩兵: 適/人間の瞳

天候: 晴れ

敵ユニット: 19

クリア経験値: 3900 (プレイヤーキャラが鎮火した場合)
3100 (カロリーヌが鎮火した場合)



アイテム&イベント

神殿を探索して街の火を消すのは、プレイヤーキャラだけでなく、カロリーヌでもできる、というよりこちらがモタモタしていると勝手にやっってしまう。ちょっとくやしかな。

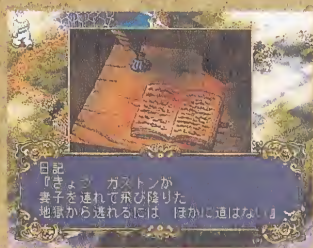


ただでさえ態度でかいのに、手柄を立てるとますますタカビに。

ラカンカの風

中央のドームは、じつはベツァールの秘密研究所なのだ。小屋から日記をふたつ見つけて、さらにある小屋を探索すると、研究所が正体を現わし、マップの目的が村の探索から敵部隊の全滅へと変わる。また、Bを探索してゲボボを捕まえても研究所が正体を現わすぞ。敵の戦力はそれほどでもないが、探索に夢中になって味方キャラがバラになっていると危険だ。

ちなみに、Cの小屋にいるジャンヌは、見つけていなくてもマップ終了後に必ず仲間になる。



村には人の気配がない。かなり悲惨な出来事があったようだ。

アイテム&イベント

- A** ゲボボを発見すると、ドームが消えて研究所が現われる。
- B** 小屋。探索すると、ゲボボが登場。
- C** 小屋。探索すると、ジャンヌが登場。

敵ユニット

1 スペクター

SP: 455/AP: 2/MV: 6
R: 3(+魔法)
MP: 18(ヘルブレス1回)
軽歩兵: 適/月の瞳

天候: 晴れ
敵ユニット: 8
クリア経験値: 3900



このおどろおどろしい怪物の正体は……

このマップで出現する敵は、ベツァールやゲボボなど一部のものをのぞき、もともとは人間だったのだ。つまり、ベツァールがラカンカに住んでいた村人を研究所で改造し、怪物に仕立て上げたというわけ。そして、この研究は、後のマップでも活かされることになる。



怪物を倒すとそのあとには人間の骨が残ったのだ。やはり……

果精乱舞

巨大樹の上や下で敵と戦うマップ。樹上やツルの上は狭く、あまり多くのキャラは通れないので注意。よく考えずに部隊を移動させていると、身動きがとれなくなったなんてことにもなりかねないぞ。果実は、食べてみないと薬になるか毒になるかわからないのがつらいところだ。

さて、こちら側のターン1が終了すると、魔王のココが登場する。どうやら敵のアロマ軍にこちらの部隊の位置を教えているらしいのだ。これはまずい。さっさとDの穴を探らし、つかまえてしまおう。

アイテム&イベント

- A** 果実。探索すると、キャラの状態が良くなったり悪くなったりする。
- B** 太陽の瞳を持つ者がこの穴を探索すると、魔法栽培のトマトが手に入る。魔法栽培のトマト：魔防+6
- C** 太陽の瞳または月の瞳を持つ者にはツルが見え、渡ることができる。
- D** この穴を探索すると、魔法のボーラが見つかり、空中にいるココを捕まえることができる。

敵ユニット

1 ジュリアン7世 君
SP:700/AP:2/MV:4
R:1
MP:0
重歩兵：適/人間の瞳

1 エンchanター
SP:445/AP:2/MV:6
H:3(+魔法)
MP:40(マッドゲール2回)
軽歩兵：適/太陽の瞳

1 エンchanター
SP:595/AP:3/MV:4
H:1(+魔法)
MP:40(マッドゲール2回)
重歩兵：適/太陽の瞳

てんこう げん か う
天候：幻花雨
敵ユニット：13
けいけん ち
クリアー経験値：4300

4 ソードマン
SP:592/AP:2/MV:4
R:1
MP:0
重歩兵：適/人間の瞳

5 ウォーナイト 将軍
SP:480/AP:2/MV:6
R:3
MP:0
軽歩兵：不適/太陽の瞳

6 ナイト
SP:485/AP:3/MV:6
R:2
MP:0
軽歩兵：適/人間の瞳

7 ナイト
SP:530/AP:3/MV:6
R:2
MP:0
軽歩兵：適/太陽の瞳

8 ナイト
SP:435/AP:2/MV:6
R:3
MP:0
軽歩兵：不適/人間の瞳

魔女のホウキ

マップを見ればわかるように、上から敵に攻撃されがち。この「テラ ファンタスティカ」では、戦闘は上にいるほうが有利なので、プレイヤー側は不利な戦いを強いられることになるだろう。段差付近ではモタモタせず、一気に上ぼって敵を倒していくようにしないと苦しい。

アイテム&イベント

- A** カラス。探索するとジャンヌのホウキが見つかり、そのターンからジャンヌをマイス軍の味方ユニットとして使用することが可能になる。
- B** カロリーヌ軍の配置場所。
(aルートのみ)

敵ユニット

1 ジュリアン7世 君主
SP: 700/AP: 2/MV: 4
R: 1
MP: 0
重歩兵: 適/人間の瞳

2 エンchanター
SP: 445/AP: 2/MV: 6
R: 3(+魔法)
MP: 40(マッドゲール2回)
軽歩兵: 適/太陽の瞳

●ユニットナンバーの色

共通 ————

aルートのみ —

bルートのみ —

3 ソードマン
SP: 442/AP: 1/MV: 6
R: 3
MP: 0
軽歩兵: 適/人間の瞳

4 ソードマン
SP: 592/AP: 2/MV: 4
R: 1
MP: 0
重歩兵: 適/人間の瞳

5 マイトソード 将軍
SP: 620/AP: 3/MV: 4
R: 1
MP: 0
重歩兵: 適/人間の瞳

6 マイトソード 将軍
SP: 470/AP: 2/MV: 6
R: 3
MP: 0
軽歩兵: 適/人間の瞳

天候: aルート 晴れ bルート 晴れ
敵ユニット: aルート 15 bルート 12
クリアー経験値: aルート 4300
bルート 4300

カラスを探索しないと……

カラスを探索せずにぼおっておいても、マップクリアー後にはジャンヌが使えるようになる。でも、どうせなら早く使えたほうがいいよね。めんどくさいって人は別だけど……。



★カラスたちはジャンヌのホウキを守ってくれていたようだ。

第4章

ようこそヒュロンへ

東方の地、ヒュロンで反乱が!!

アロマとのいさかいが一段落し、ひと息ついたのもつかの間、今度はヒュロンで反乱が発生したのだ。この章の大きな目的は、皇帝の命に従い、このヒュロンの反乱を鎮めることだ。

ルートはふたとおりあり、どちらへ行くかは自分で選択することができる。いままでと同様、aルートとbルートは、敵キャラの数や味方キャラの配置などが違うものの、基本的には同じマップだ。



◆ヒュロンか……。マイスからはちょっと引けど、皇帝の命令なら行くしかないよね。

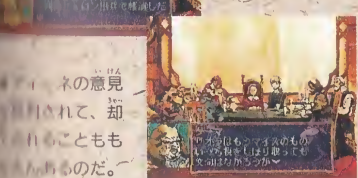
黒幕は誰だ!?

ヒュロンは以前から宗教上の争いが絶えぬ場所。今回の反乱も、ウエアといふ教団が民をあおっているらしい。しかも、ボーフォンやアルピオンが後ろに隠れている可能性もあるのでやっかいだ。

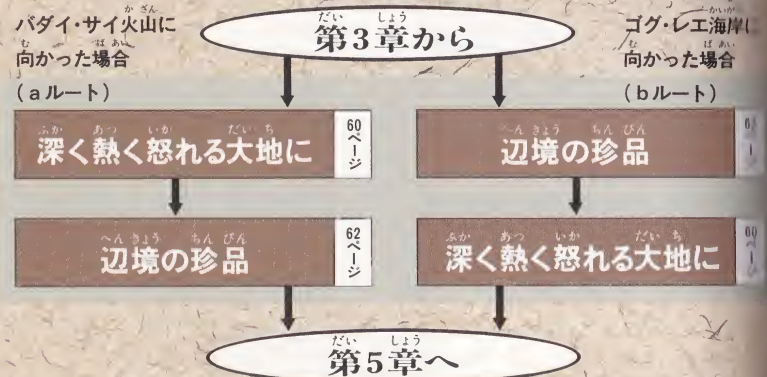


悦のかけかたは重要

◆アロマから賠償金が入ったものの、マイスの財政は苦しい状況にある。



ディーネたちの活躍によってアロマの統治下におかれることになったリオラ。会議では、この地の税を重くするか軽くするかという選択を迫られる。これは、後々のマップ分岐に関わってくる重要な選択になるので、慎重に考えよう。



いいという勇気があると教える
→知性がアップ

強さは紙一重と言う
→仁徳と知性がアップ

長い長にこそ大公が必要という
→武勇と仁徳がアップ

【アレクシスとの会話】
遠征先であるヒュロンの歴史について調べていたディーネ。そこにアレクシスがやってくる。力をあわせて魔物どもと戦わなければならないときには、人間どうして争っていることを嘆くアレクシス。さあ、ディーネはどう対処すべきだろうか？

深く熱く怒れる大地に

第4章 ようこそヒュロンへ

aルートとbルートで大きく異なる点は、ミカエル軍の初期配置場所。aルートではミス軍のすぐ近くにいるからいいが、bルートの場合はマップのまん中で孤立しているため、味方の戦力が分散して少々戦いにくくなるだろう。

また、射程の長い敵には手を焼きそうだ。とくに別の島から攻撃されると、こちらが反撃に向かうのに時間がかかるため、思わぬダメージを受けることもある。

●ユニットナンバーの色

共通

aルートのみ

bルートのみ

アイテム&イベント

- A** ミカエルの軍の配置場所(aルート)。
- B** ミカエルの軍の配置場所(bルート)。
- C** 太陽の瞳で見える橋がある。

●敵ユニット

1 マイトソード 将軍

SP: 470/AP: 2/MV: 6
R: 3
MP: 0
軽歩兵: 適/人間の瞳

2 ソードマン

SP: 442/AP: 1/MV: 6
R: 3
MP: 0
軽歩兵: 適/人間の瞳

3 ウォーナイト 将軍

SP: 580/AP: 2/MV: 6
R: 1
MP: 0
重歩兵: 適/太陽の瞳

4 ウォーナイト 将軍

SP: 480/AP: 2/MV: 6
R: 3
MP: 0
軽歩兵: 不適/太陽の瞳

5 エンchanター

SP: 445/AP: 1/MV: 6
R: 3(+魔法)
MP: 40(マッドゲール2回)
軽歩兵: 適/太陽の瞳

6 ウイア 将軍

SP: 550/AP: 3/MV: 6
R: 1
MP: 0
重騎兵: 不適/太陽の瞳

天候: aルート 晴れ bルート 晴れ

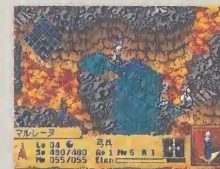
敵ユニット: aルート 21 bルート 19

クリアー経験値: aルート 5400

bルート 5300

見えない人には渡れない

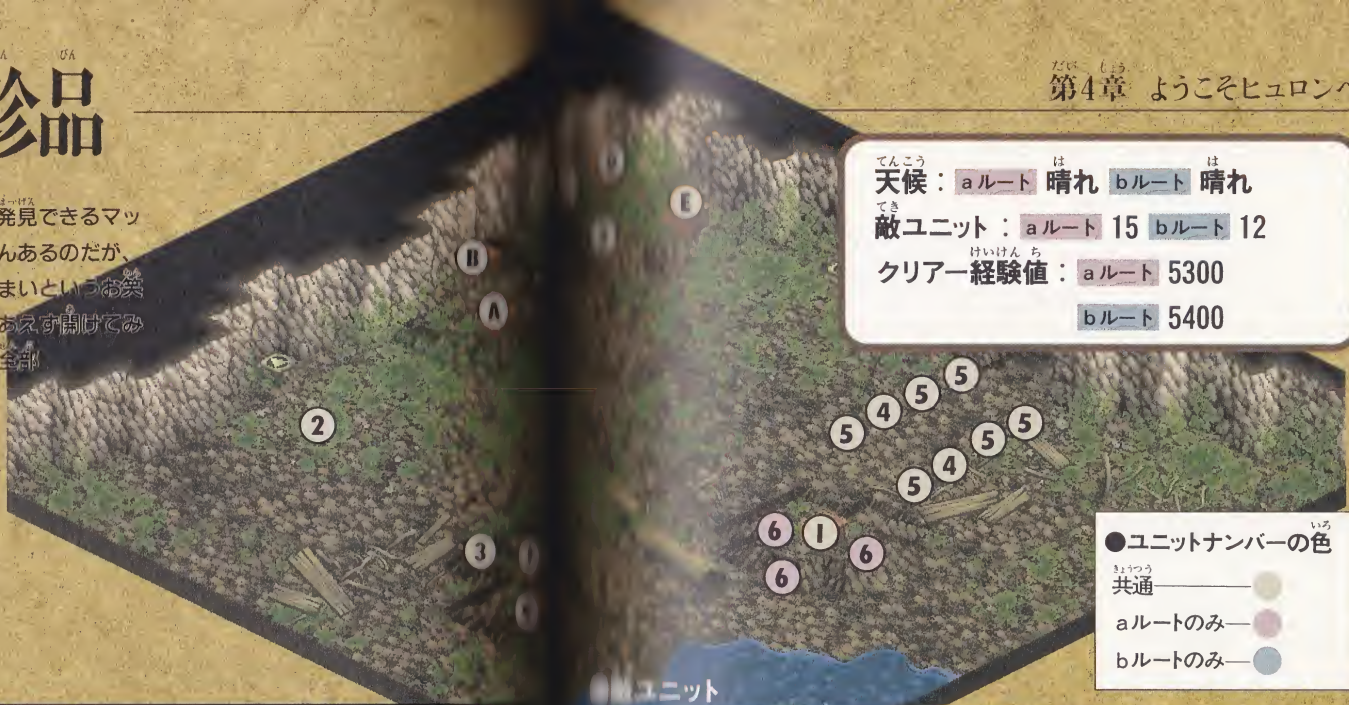
じつはCの橋は見るだけでなく、渡るためにも太陽の瞳が必要なことに注意したい。これを知らずに渡れるキャラだけさっさと渡しちゃうと、あとで困ったことになるぞ。



★ちなみに、月の瞳では見られません。期待した人、残念でした。

辺境の珍品

たくさんのアイテムを発見できるマップ。役立つものももちろんあるのだが、なかには見ただけでおしまいというお宝のアイテムもある。とりあえず開けてみて悪いことはないので、全部探索してみることをオススメする。取りこぼしたアイテムはマップ終了後には手に入らないぞ。マップをクリアするには、いつもどおり敵将を倒せばよい。



第4章 ようこそヒュロンへ

天候：aルート 晴れ bルート 晴れ
 敵ユニット：aルート 15 bルート 12
 クリアー経験値：aルート 5300
 bルート 5400

●ユニットナンバーの色
 共通
 aルートのみ
 bルートのみ

新たな歴史

新たな歴史

アイテム&イベント

- A** 箱。探索すると、黒いメス猫を入手することができる。
 黒いメス猫：魔防+8 士気+5 白攻+4
 白防+6 射攻+4 射防+6
- B** 箱。探索すると、水晶槍を入手できる。
 水晶槍：白攻+15 白防+1 射防+1
- C** 箱。探索すると、絶世の美女が見つかる(入手不可)。
- D** 箱。探索すると、マイグルミ20個と服2着が見つかる(入手不可)。

- E** 箱。探索すると、風音の笛を入手できる。
 風音の笛：白防+3 射攻+11
- F** 箱。探索すると、ゲロリンが見つかる。
- G** 箱。探索すると、タロスの設計書を入手することができる。
 タロスの設計書：白防-2 射防+1
- H** 箱。探索すると、遠眼鏡を入手できる。
 遠眼鏡：視界+2 射程+1
- I** 箱。探索してみると、そのなかには前回のフェリックスがいる。

1 バーバラ 元帥
 HP: 780/AP: 4/MV: 3
 R: 1(+魔法)
 MP: 40(レインボウ4回)
 属性: 不適/人間の瞳

1 マイトソード 将軍
 HP: 620/AP: 3/MV: 5
 R: 1
 MP: 0
 属性: 不適/人間の瞳

1 マイトソード 将軍
 HP: 670/AP: 3/MV: 3
 R: 1
 MP: 0
 属性: 不適/人間の瞳

4 マイトソード 将軍
 SP: 470/AP: 2/MV: 6
 R: 3
 MP: 0
 軽歩兵: 適/人間の瞳

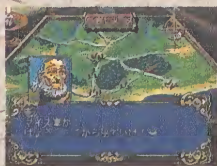
5 ソードマン
 SP: 592/AP: 2/MV: 5
 R: 1
 MP: 0
 海兵: 不適/人間の瞳

6 ウィザード
 SP: 520/AP: 2/MV: 6
 R: 3(+魔法)
 MP: 34(ハイストーム1回)
 軽歩兵: 適/人間の瞳

第5章

第三次大同盟戦役

再び、ヴェルシェンへ……



◆ヴェルシェンの民は、マイス軍に対してかなり厳しい見かたをしているようだ。しかし、がんばらねば……。

ヴェルシェンへの魔物の侵略に、皇帝は再びマイスに魔物討伐の遠征を命じた。マイスほか計4国の同盟軍で参入するという大規模なものだ。はたしてヴェルシェンを取り戻すことができるだろうか？ そして、ヴェルシェンの統治者は誰になるのか？

第4章から

スタブローに向かった場合
(aルート)

ソーニユの森へ向かった場合
(bルート)

疑いの戦士たち

66ページ

解放という苦い果実

68ページ

頂上めざしたる者は

70ページ

第6章へ

第5章 第三次大同盟戦役

トラウトマンが仲間に

白湖のトラウトマンがやってきた。密猟者として目にあっているらしい。密漁の罪に罰せられ強化を決めたところ、大いに喜び、兵士の着ぐるみを兵士として志願させると申し出る。



◆トラウトマンはネレイドやホッパーなどの水棲の種族と組ませるといい。

4軍でヴェルシェンへ

今回の魔物討伐遠征は、マイス、ノルダール、アロマ、帝国の4軍が共同でヴェルシェンに参入するという作戦で実行されることに。帝国軍の指揮はミカエルが行なう。



◆よく裏切るアロマが心配だが、今回は帝国軍の監視のもとにおかれるので安心。

また将軍を任命できるぞ

この年の国務会議では、将軍をひとり任命することができる。この会議だけでなく、すべての国務会議にいえることなのだが、自分の思い通りに任命したいなら……

は、やはりそのまえの議題で出席者の機嫌を損なわないように注意しなければならない。アレクシスに反対しそうな人には、意見をうかがうのはやめよう。

知性アップと怒る

→武勇と知性がアップ

知性の身になれと言

→仁徳と知性がアップ

よりよい方法を教える

→知性がアップ

【アレクシスとの会話】

ディーネがヒュロンに行っているあいだに、書物を調べ、古代の神話にはいまでも信じられてきたものとはべつの流れがあることをつきとめたアレクシス。しかし、マイス大公しか入れない秘密の書庫に口シュを入れてしまったことに対し、ディーネは……。

疑いの戦士たち

アレクシスの育成パラメーターによって展開が変わってくるマップだ。パラメーターがある条件を満たしている、かつ辺境の護りを装備していない場合は、アレクシスがゲリラの指導者ギョームを視界に入れたときに説得し、そのままマップクリアとなるのだ。また、説得に成功すればコーディリアが仲間になる時期が早くなるという利点もある。もちろん、条件を満たしていない場合には戦闘になるぞ。

アイテム&イベント

- A** 月の瞳を持つ者が見ると、大穴のなかに小屋を発見できる。さらに小屋を探索すると、クローン装置を入手することができる。

敵ユニット

① ギョーム 将軍
SP: 545/AP: 3/MV: 6
R: 2
MP: 0
軽騎兵: 適/月の瞳

② ウォーナイト 将軍
SP: 530/AP: 3/MV: 6
R: 2
MP: 0
軽騎兵: 適/太陽の瞳

③ ナイト

SP: 485/AP: 3/MV: 6
R: 2
MP: 0
軽騎兵: 適/人間の瞳

④ マイトソード

将軍
SP: 620/AP: 3/MV: 4
R: 1
MP: 0
重歩兵: 適/人間の瞳

⑤ ソードマン

SP: 592/AP: 2/MV: 4
R: 1
MP: 0
重歩兵: 適/人間の瞳

第5章 第三次大同盟戦役

天気: 晴れ

敵ユニット: 10

クリアー経験値: 4800



クローン装置で死者を復活させられるぞ!!

大のなかの小屋Aで発見することができるクローン装置は、死んだキャラクターを復活させてふたたび味方ユニットとして使うことができるようにする装置だ。といっても、しょせんは機械で作った複製品。あとでまずいことが起きなければいいのだが……。



★研究所内は、いかにも生体実験室のような、なんとも薄気味悪い場所だ。

解放という苦い果実

aルートとbルートとの大きな違いは味方の配置場所、そして何よりも、aルートでは味方に援軍があるが、bルートにはないということだ。そのかわりといっっては何だが、bルートはaルートよりも少しだけ敵の数が少なくなっている。

さて、このマップでは探索すべき場所はとくにないので、敵との戦いに専念できるだろう。効率よく敵を倒していこう。



アイテム&イベント

A 7ターン目に、この場所から味方の援軍が登場する。

敵ユニット

① イビルシェイド 将軍

SP:650/AP:4/MV:6
R:1
MP:0
重歩兵:適/月の瞳

●ユニットナンバーの色

共通——

aルートのみ—

bルートのみ—

② ストームハンター

SP:592/AP:2/MV:4
R:1
MP:0
重歩兵:適/人間の瞳

① ストームハンター

SP:462/AP:1/MV:6
R:3
MP:0
軽歩兵:適/人間の瞳

④ エレメンタル 将軍

SP:490/AP:2/MV:6
R:3(+魔法)
MP:20(ジライシン1回)
軽歩兵:適/月の瞳

天候: aルート 晴れ bルート 晴れ

敵ユニット: aルート 15 bルート 13

クリアー経験値: aルート 6400
bルート 4300

援軍に歩調を合わせろ

はじめてからガンガン攻めるのではなく、最初は動かすに待ち、援軍が出てきてから本格的に攻撃を開始するという手もあるぞ。援軍を最大限に活用する戦術といえるだろう。



★7ターン目に援軍が到着するまでは、じっとガマンしよう。

頂上めざしたる者は

このマップは、ボーフォンとの戦いの舞台であると同時に、アロマとの戦いの舞台でもある。ボーフォンを倒したほうがヴェルシェンを手に入れることができるのだ。具体的には、丘の上のボーフォン軍の最後の1匹にとどめを刺したほうが勝利軍になる。ちなみに、アロマ軍はプレイヤーキャラがある程度丘を上ぼると出現するぞ。

アイテム&イベント

- A** アロマ軍出現場所
- B** この部分に自軍またはアロマ軍が乗り、丘の上の敵をすべて倒すとマップクリアとなる。

●敵ユニット

① ベツァール 将軍

SP:580/AP:2/MV:6
R:2
MP:0
軽歩兵:適/人間の瞳

② エレメンタル 将軍

SP:470/AP:2/MV:6
R:3(+魔法)
MP:20(ジライシン1回)
軽歩兵:適/月の瞳

③ エレメンタル 将軍

SP:320/AP:2/MV:6
R:6(+魔法)
MP:20(ジライシン1回)
砲兵:不適/月の瞳

④ ストームハンター

SP:542/AP:3/MV:3
R:1
MP:0
重騎兵:不適/人間の瞳

⑤ ストームハンター

SP:462/AP:3/MV:5
R:1
MP:0
重歩兵:適/人間の瞳

⑥ ストームハンター

SP:292/AP:2/MV:6
R:6
MP:0
砲兵:不適/人間の瞳

てんこう もうじゃかせ
天候:亡者風
てき
敵ユニット:16
けいけん ち
クリアー経験値:6000

アシストしてもらおう

アロマ軍に丘の上の敵のとどめを刺されるのは困るが、敵を弱らせるだけだったら大歓迎だ。ちょっとするいが、アロマ軍に敵のSPを削るだけ削らせておき、こちらはオイシイところだけをいただくのがいい。

⑦ イビルシェイド 将軍

SP:650/AP:4/MV:6
R:1
MP:0
重騎兵:適/月の瞳

⑧ スペクター

SP:475/AP:2/MV:6
R:3(+魔法)
MP:18(ヘルブレス1回)
軽歩兵:適/月の瞳

第6章 叛乱

民の怒りをおさめよ!!

この章のマップの分岐は、いままでのように、プレイヤーが自由に選択して進めるといったものではない。第6章に入った時点で、もう運命は決まっているのだ。

第4章の国務会議で、民への税を軽くしてやさしく統治するか、税を重くして厳しく統治するかを決定したのを覚えているかな。じつは、このときにやさしく統治した場合にはaルートに進み、厳しく統治した場合にはbルートに進むというわけ。もしこのゲームをクリアして再びプレイするならば、1回目とは別のルートに進めるようがんばってみよう。

第4章の国務会議で、
やさしく統治した場合
(aルート)

第5章から

凍てつく野心

74ページ

自由の名のもとに

第7章へ

第4章の国務会議で、
厳しく統治した場合
(bルート)



★こんどは、ノルダーガルトとの共同作戦で、バルデースに向けて遠征することになったのだ。

公爵になるのは誰？

第5章の最後のマップで、マイスが勝つかアロマが勝利するかで、会議のメンバーが若干変化する。マイスだっただけでアレクシスが公爵の位を授かり、アロマだとジュリアンになってしまうのだ。

アレクシスか



アレクシス
みなさま お喜びください
先のヴェルシェン解放の功が
認められましたぞ

ジュリアンか



アレクシス
まことに残念な知らせが
入りました

民衆の反乱が勃発



反乱はどこで？



★反対の声もあったが、
けっきょくアレクシスは
遠征を決定したのだ。



★アロマのジュリアン主
は、どうも仮病を使って
遠征をサボるようだ。

反乱は大罪！

→武勇と知性がアップ

これは君主の責務

→仁徳と知性がアップ

これは最後の手段

→武勇と仁徳がアップ

【アレクシスとの会話】

国務会議では、民の反乱に対して武力をもって鎮圧することが決定した。しかし、アレクシスはじっさいのところ迷っていた。ほんとうにそうするべきだったのか？ 話しあう道はなかったのだろうか。相談してきたアレクシスにディーネは……。

凍てつく野心

第6章 叛乱

味方と敵の部隊とのあいだには、水路が立ちふさがっている。そこで、主人公を水路の付近、すなわちAの範囲に立たせてみよう。水路の水が完全に凍って渡れるようになるぞ。こうすれば、あとは敵将バーバラを倒すだけ。さっさと片づけてしまおう。

アイテム&イベント

- A** ある条件を満たしている場合、ディーンがこのエリアに立つと水路の水が凍る。

●敵ユニット

① ロイテル

君主

SP:650/AP:2/MV:5
R:1(+魔法)
MP:190(メテオール5回)
海兵:不適/人間の瞳

② バーバラ

元帥

SP:750/AP:4/MV:5
R:1(+魔法)
MP:102(メテオール3回)
海兵:不適/人間の瞳

③ ソードマン

SP:642/AP:2/MV:3
R:1
MP:0
獣兵:不適/人間の瞳

④ ソードマン

SP:592/AP:2/MV:5
R:1
MP:0
海兵:不適/人間の瞳

⑤ ソードマン

SP:462/AP:1/MV:6
R:3
MP:0
軽歩兵:適/人間の瞳

⑥ ソードマン

SP:462/AP:2/MV:5
R:1
MP:0
重歩兵:適/人間の瞳

⑦ ソードマン

SP:292/AP:1/MV:0
R:7
MP:0
砲兵:不適/人間の瞳

⑧ ソーサラー

SP:700/AP:3/MV:3
R:1(+魔法)
MP:76(メテオール2回)
獣兵:不適/月の瞳

⑨ ソーサラー

SP:520/AP:2/MV:6
R:3(+魔法)
MP:76(メテオール2回)
軽歩兵:適/月の瞳

⑩ マイトソード

將軍

SP:620/AP:3/MV:5
R:1
MP:0
海兵:不適/人間の瞳

天候:晴れ

敵ユニット:20

クリア経験値:7000

新たな歴史

新たな歴史

自由の名のもとに

第3章の“魔女のホウキ”とまったく同じ地形だ。もちろん敵の種類や数は異なるのだが、基本的には同じ戦略が通用すると言っていい。つまり、段差の下付近での戦いはなるべく避け、敵となるべく同じ高さで戦うように心がけることだ。空を飛ぶ敵も多いぞ。



▲ベガサスは、どんな地形だろうとおかまいなしに飛んてくる。注意しよう。

●敵ユニット

① モニカ 君主

SP: 650/AP: 3/MV: 5
R: 1 (+魔法)
MP: 190 (メテオール 5回)
重歩兵: 適/太陽の瞳

② ソーサラー 将軍

SP: 520/AP: 2/MV: 6
R: 3 (+魔法)
MP: 76 (メテオール 2回)
軽歩兵: 適/月の瞳

③ ブラックベガサス 将軍

SP: 560/AP: 3/MV: 6
R: 1
MP: 0
重飛兵: 適/月の瞳

④ ベガサス

SP: 510/AP: 3/MV: 6
R: 1
MP: 0
重飛兵: 適/太陽の瞳

⑤ ソードマスター 将軍

SP: 355/AP: 2/MV: 6
R: 6
MP: 0
槍兵: 不適/人間の瞳

⑥ ソードマン

SP: 462/AP: 2/MV: 5
R: 1
MP: 0
重歩兵: 適/人間の瞳

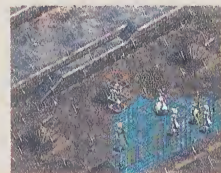
天候: 雨

敵ユニット: 16

クリア経験値: 7000

砲兵にご注意

このマップの敵には、長い射程を持つ砲兵がいる。まだあまり近づいていないつもりでも、じつは敵の射程内に入っていたってこともありがちだ。集中攻撃で早めに叩きつぶせ。



★いつのまにか、味方ユニットがこんなに敵の射程範囲内に!!

第7章

皇帝の使者

いざ、死者の世界へ……

第6章から

死亡キャラが
いる場合
(aルート)

死者は語る

80
ページ

第8章

死亡キャラが
いない場合
(bルート)

この章は、左のフ
ャートに示すとおり
ーヤーによってはタ
カルマップをプレー
となく終了する。つまり
国務会議のあと執務室
イベントを得て第7章
だ。こんなことなら、
りくらい殺しとくん
って思っている人いな

ミカエル公爵登場



戦象は、動きは鈍いものの、高い攻撃力を誇る部隊だ。

トリスダシ
……ミカエル公爵閣下
お成りです



ミカエル
大公爵下
本日は皇帝陛下の名代として
参上いたしました

国務会議中、ミカエルが皇帝の代
してやってきた。ミカエルは、皇帝は
イスの働きを高く評価していると
様々なアイテムと戦象を提供してく

第7章 皇帝の使者

死人の有無で話が変わる

死者がいなければここまで

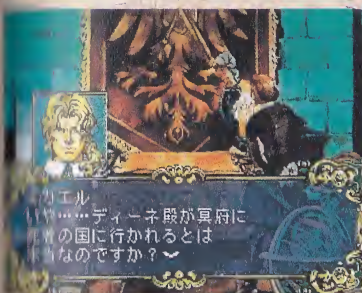
カエル殿は
いつも威厳があるね



死者がいると話が続く

ヴァルジニー
ところで 大神殿の周囲での
無気味な音の噂を
お聞きおよびですか

執務室でのセリフも変わる



カエル
……ディーネ殿が冥府に
死者の国に行かれるとは
本当なのですか



ミカエル
実は……大事なお話があって
参りました

【アレクシスとの会話】

ディーネの執務室からミカエルが去った
あと、入ってきたアレクシス。当代きって
の名将であるミカエルと自分を比較して落
ち込み、ディーネに、ミカエルのことをど
う思っているのか問いつめてきた。さて、
ディーネはアレクシスにどう答えるか。

戦友として尊敬している

→仁徳がアップ

愛している

→武勇と知性がアップ

心にかかるは殿のみ

→仁徳と知性がアップ

部下たちも、ディーネといっ
しょに来てくれることに。

死者は語る

このマップのクリアー条件は、いつものように敵将を倒すというのではなく、ディーネが③の冥府の出口に立つというものになっている。

しかし、ただクリアーするだけというのはいただけない。というのも、ディーネが人魂に隣接すれば、死者からいろいろな話を聞けたり、マップクリアー後に死者をよみがえらせたりできるのだ。そういうわけで、人魂には全部よっていくようにしましょう。

新たな歴史



◆数々の人魂のなかには、古くからの伝説となっている人物のものもある。

アイテム&イベント

A 人魂：ディーネが隣接すると、死者からさまざまな話を聞くことができる。

B 冥府の出口

敵ユニット

① 黒の道士

SP: 455/AP: 2/MV: 6
R: 3
MP: 0
軽歩兵: 適/月の瞳

② 白の道士

SP: 605/AP: 2/MV: 5
R: 1(+魔法)
MP: 45(デスベル1回)
重歩兵: 適/太陽の瞳

天候：亡者風

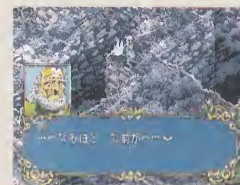
敵ユニット：6

クリアー経験値：7000



スミマセン、後ろ向きで失礼します

人魂の話を聞くときには、前向きでないといけないとふつうは思っていますが、じつは隣接さえすれば、横向きや後ろ向きでもオーケーなのだ。このことを知っていれば、よりスピーディーに人魂めぐりができるだろう。死者に対する礼儀はなっていないかもしれないが、



◆ホレホレ、後ろ向きの状態でもちゃんと話しかけてくれるぞ。

新たな歴史

第8章

帝国継承戦役

全土をゆるがす3つともえの戦い！

第7章から

ヴェルシェンへ

ベツァールの罠

84ページ

代償は余りに大きく

86ページ

帝国領へ

決戦 ミライロス河

98ページ

信じるもの

100ページ

夢は帝都の地下に

102ページ

リオラへ

かくて種子は芽ぶく

111ページ

飛行要塞

90ページ

カロリーヌ急襲

92ページ

ダーマの野望

94ページ

*野望の果て

96ページ

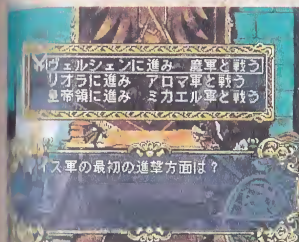
第9章へ

ミカエル、皇帝を暗殺！

状況はマイスにとっては最悪で、3カ所同時に出現した敵を相手にしなければならぬ。当然、戦力を分散しすべての敵に均等に相手をしていたら負けてしまう。だから、各方面の敵を時間差で倒さなければならぬ状況なのだ。

この章の国務会議では帝国で起こった出来事を討伐するかどうかが議題となる。ここではヴィルジニー、トリスタン、アランの意見を聞くといひぞ。

どこから攻めるか？



★3つの敵軍を各個撃破しなければならぬ。敵しい状況だ。

死をも覚悟せよ

→武勇と仁徳がアップ

敵を一挙に倒す好機

→武勇と知性がアップ

最後は逃げる屈辱も考えよ

→仁徳と知性がアップ

【アレクシスとの会話】

「絶望的な状況でマイスは生き残れるのだろうか？」と言う質問をアレクシスが行う。第8章ともなる詰めの段階。上げたいパラメーターの答えを選べば良い。もし、いままでの選択で知性が低めだと思われるのなら、「敵を一挙に倒す好機」を選ぼう。

第8章 帝国継承戦役

あやしすぎ！



★これってひとり言でなければ、すぐに国外追放級の発言だなあ！

心強い援軍！！

ここでまた増援！ リトルウィッチのクラスチェンジ条件のひとつ軽歩兵のメロンの果精、スプライトの強化版の軽飛兵パワースプライトの2部隊。もし、第4章で設計書を手に入れてないときは、獣兵のタロスがここで編入してくるのだ。



★うまくやれば、じつは第5章から使えるッス。

ベツアールの罠

進軍をルートヴェルシェン方面を選ぶと秘密研究所のあるおなじみのマップでベツアールと対決することになる。

敵はそれほど強くない。しかし、大幅に迂回しなければベツアールにたどり着けないうえ、爆強糸がうっとうしい。罠を解除すると援軍が来るし……。

イベント

- A** 爆強糸：隣接したままでいるとつぎのターン砲撃を受けダメージ。
- B** ディーネが探索すると、すべての爆強糸を焼き払い砲撃されなくなるが、Dの付近から②と③が増援される。
- C** 秘密研究所：月の瞳を持つユニットが探索でき、あとで死んだ指揮官を生き返らせられる。

敵ユニット

① ベイルライダー

SP: 542/AP: 2/MV: 6
R: 1
MP: 0
重騎兵: 不/人間の瞳

② エレメンタル

将軍

SP: 355/AP: 2/MV: 6
R: 6(+魔法)
MP: 145(アシッドレイン5回)
砲兵: 不/月の瞳

③ ストームハンター

SP: 442/AP: 2/MV: 6
R: 2
MP: 0
軽歩兵: 適/人間の瞳

④ ベツアール

将軍

SP: 640/AP: 3/MV: 6
R: 2(+魔法)
MP: 240(フラッシュボール10回)
軽歩兵: 適/人間の瞳

天候: 銀閃夜

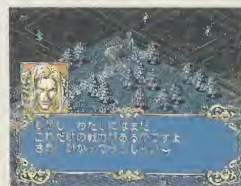
敵ユニット: 11

クリアー経験値: 8500



爆強糸をどう処理するかがポイント

進軍ルート上に配置され、やっかいなトラップ爆強糸。毎ターンダメージを受けるため、罠を解除したくなる気持ちもあるかもしれない。しかし、解除できる地点まで来たら目標まであと少し。ここはグッとガマンして進んで、とっととベツアールを倒すべし。



★特定のキャラを育てたいのならば、罠を解除してもいいかも？

代償は余りに大き

第8章 帝国継承戦役

逃げたベツアールを追ってきたマイス軍。敵の数は少ないが、広場に進軍するまえにイベントが発動すると、炎のなかで立ち往生してしまう。だから、このマップはディーネを最後尾に進軍しないと、上に書いたような目に遭うことになるぞ。



◆ディーネが突然
ルーンを唱えて、
辺りは火の海に。
助けてえー！

イベント

A この地点をディーネが通過するマップをクリアすると、ルーンワードを暴走させてしまい街を全体に炎を放ってしまう。

敵ユニット

1 ペガサス

SP:510/AP:3/MV:6
R:1
MP:0
重飛兵:適/太陽の瞳

2 エレメンタル

將軍

SP:605/AP:2/MV:6
R:1(+魔法)
MP:145(アシッドレイン5回)
重騎兵:不/月の瞳

3 ストームハンター

SP:442/AP:2/MV:6
R:2
MP:0
軽歩兵:適/人間の瞳

4 ベツアール

將軍

SP:640/AP:3/MV:6
R:2(+魔法)
MP:240(フラッシュボール10回)
軽歩兵:適/人間の瞳

天候:幻花雨

敵ユニット:9

クリア経験値:8500

コーディリアの参戦

クリアするとユニコーン部隊を率いたホーリーナイトのコーディリアが戦列に加わる。ただし、“疑いの戦士たち”でゲリラを説得に成功していないとダメ。もし、説得に失敗、またはしていないと彼女は第10章から登場することになる。



◆ナイト系はぜひ、この部隊で編成したい。

やつぱり



新たな歴史

かくて種子は芽ぶく

リオラルートを選択すると、まず最初に巨大樹の村に来る。このマップで注意しなければならないのは、各ターンで登場する敵の増援。とくに2ターン目の増援はやかかいで、地上でのんびり待機していると、背後から集中攻撃を喰らうはめになる。それを防ぐにはあらかじめ地上で迎え撃つが、左方向に移動して敵の攻撃範囲外で待機しよう。

アイテム&イベント

- A** 2ターン目に敵の増援が出現。
- B** 4ターン目に敵の増援が出現。
- C** 果実を食べられる。さまざまなことが起きる。
- D** 太陽の瞳を持つユニットが渡ることができるツルがある。
- E** 太陽の瞳を持つユニットが探索すると、長老と出合いアイテム(妖精の袋:魔防+2)がもらえる。

●敵ユニット

1 アイアンナイト 将軍

SP:610/AP:3/MV:5
R:1
MP:0
重騎兵:適/月の瞳

2 ウォーナイト 将軍

SP:430/AP:3/MV:6
R:2
MP:0
軽騎兵:適/太陽の瞳

3 マイドノード 将軍

SP:470/AP:2/MV:6
R:3
MP:0
軽歩兵:適/人間の瞳

4 ウィザード 将軍

SP:670/AP:3/MV:4
R:1(+魔法)
MP:34(バースト1回)
重歩兵:適/人間の瞳

5 ペガサス 将軍

SP:510/AP:3/MV:6
R:1
MP:0
重飛兵:適/太陽の瞳

6 ブラックペガサス 将軍

SP:560/AP:3/MV:6
R:1
MP:0
重飛兵:適/月の瞳

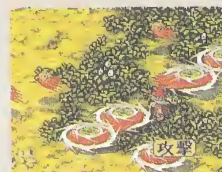
天候:幻花雨

敵ユニット:9

クリア経験値:8500

長老は二度目もおう

第3章"果精乱舞"で長老に会っている人はビックチャンス。今回も長老とお話しをしておくと、第10章の執務室で究極の果実の精であるレッドボールが加わるぞ。



★強さは最強、名高いイモンと同等の能力。ぜひ加えたい部隊だ。

飛行要塞

いままでさんざん苦しめられてきたジュリアン王と決着をつけることになる。

このマップは飛行要塞の重要施設を壊すのがクリア条件。しかし、それらしい建物は見あたらない。じつはその施設は地下にあり、穴を探索すると施設を破壊できるのだ。4ヶ所すべてを探索すると飛行要塞の崩壊が始まり、ジュリアン王は要塞ともに滅びるのであった……。

イベント

- A** 探索することで飛行要塞の重要施設を破壊できる。
全部壊すと要塞の機能が停止。



↑じつは、この穴を探索すれば、良かったんですよ。ハイ。

敵ユニット

1 ペガサス

SP:510/AP:3/MV:6
R:1
MP:0
重飛兵:適/太陽の瞳

2 ブラックペガサス

將軍

SP:560/AP:3/MV:6
R:1
MP:0
重飛兵:適/月の瞳

3 ウィザード

SP:520/AP:2/MV:6
R:3(+魔法)
MP:34(ハイストーム1回)
軽歩兵:適/人間の瞳

4 マギ

將軍

SP:675/AP:4/MV:4
R:1(+魔法)
MP:68(ハイストーム2回)
重歩兵:適/人間の瞳

5 ウィザード

SP:670/AP:3/MV:4
R:1(+魔法)
MP:34(ハイストーム1回)
重歩兵:適/人間の瞳

6 ソードマスター

將軍

SP:655/AP:3/MV:4
R:1
MP:0
重歩兵:適/人間の瞳

7 ソードマスター

將軍

SP:355/AP:2/MV:0
R:7
MP:0
砲兵:不/人間の瞳

8 ジュリアン7世

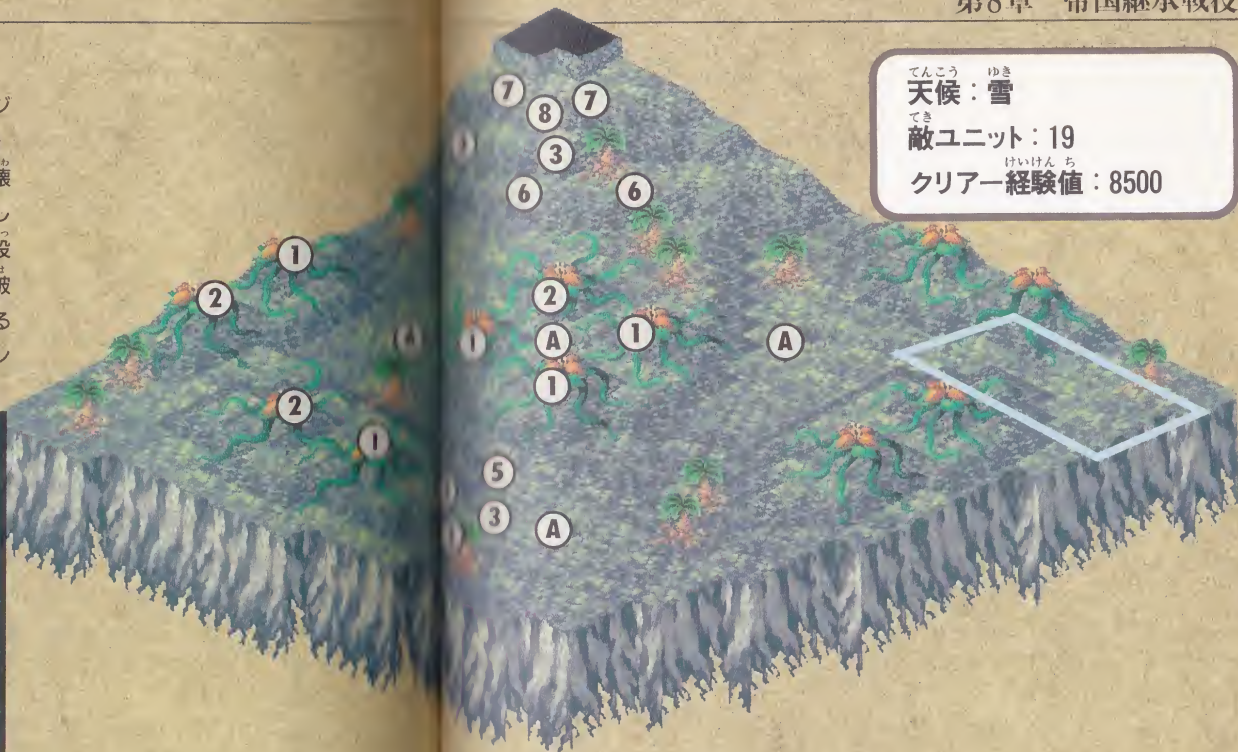
將軍

SP:750/AP:3/MV:4
R:1
MP:0
重歩兵:適/人間の瞳

天候:雪

敵ユニット:19

クリア経験値:8500



カリヌ急襲

第8章 帝国継承戦役

敵軍は手前に槍兵、弓兵、騎兵がバランス良く混合している分隊とカリヌが率いる重軽混合の騎兵で構成された本隊が奥で待ちかまえている。

このマップのクリア条件はカリヌを倒すこと。だが、あせって奥に進むと手前の集団とカリヌ本隊と挟撃されて痛い目に。ここは手前の集団をきっちり倒してから、カリヌの本隊と対決しよう。

イベント

- A** この地点のどこからアレクシスが出現。いつ、どこから、どれくらいの兵力かはアレクシスがどのように育てているかで違う。

敵ユニット

1 マイトソード

SP:620/AP:3/MV:5
R:1
MP:0
重歩兵:適/人間の瞳

2 マイトソード

SP:470/AP:2/MV:6
R:3
MP:0
軽歩兵:適/人間の瞳

3 ソードマスター 将軍

SP:655/AP:3/MV:5
R:1
MP:0
重歩兵:適/人間の瞳

4 ウォーナイト

SP:480/AP:3/MV:6
R:2
MP:0
軽騎兵:適/太陽の瞳

5 アイアンナイト 将軍

SP:610/AP:3/MV:5
R:1
MP:0
重騎兵:適/月の瞳

6 カリヌ 将軍

SP:800/AP:4/MV:4
R:1
MP:0
重歩兵:適/人間の瞳

天候:霧

敵ユニット:20

クリア経験値:8500

援軍のひみつ

アレクシスはダーマに同調しなかった兵をまとめるために軍を離れる。この兵たちがこのマップでの援軍になるわけだ。しかし、アレクシスのパラメーターによって援軍の状態が違う。武勇が援軍の多寡、知性が援軍出現の早さに関係しているぞ。



★マイスのごたごたが解決するまで、アレクシスはコンピューターに操作される。

ダーマの野望

ダーマとカロリーヌが屋敷に立てこもっており、どちらかを倒せばクリアになる。しかし、そのどちらを倒すかでの後の展開が違ってくるから、よく考えてからにしよう。隠しマップに行きたいのなら、ダーマをさきに倒すといいぞ。

イベント

A カロリーヌがダーマの視界に入ると、Bから敵の援軍が出現する。

C ダーマに関する情報が得られる。

敵ユニット

1 アイアンナイト 将軍

SP:560/AP:3/MV:6
R:2
MP:0
軽騎兵:適/月の瞳

2 マイトソード

SP:320/AP:2/MV:6
R:6
MP:0
砲兵:不/人間の瞳

3 ソードマスター

SP:655/AP:3/MV:5
R:1
MP:0
重歩兵:適/人間の瞳

4 ウィザード 将軍

SP:670/AP:3/MV:4
R:1(+魔法)
MP:34(ハイストーム1回)
重歩兵:適/人間の瞳

5 アイアンナイト 将軍

SP:610/AP:3/MV:5
R:1
MP:0
重騎兵:適/月の瞳

6 ウォーナイト

SP:480/AP:3/MV:6
R:2
MP:0
軽騎兵:適/太陽の瞳

7 マイトソード

SP:620/AP:3/MV:5
R:1
MP:0
海兵:不/人間の瞳

8 ウィザード

SP:520/AP:2/MV:6
R:3(+魔法)
MP:34(ハイストーム1回)
軽歩兵:適/人間の瞳

9 バーバラ 元帥

SP:800/AP:4/MV:5
R:1(+魔法)
MP:136(ハイストーム4回)
海兵:不/人間の瞳

10 ダーマ 君主

SP:750/AP:3/MV:4
R:1
MP:0
重歩兵:適/人間の瞳

11 カロリーヌ 将軍

SP:800/AP:4/MV:4
R:1
MP:0
重歩兵:適/人間の瞳

天気:晴れ
敵ユニット:14
クリア経験値:8500

野望の果て

"ダーマの野望"でダーマを倒す、もしくは同マップでカロリーヌを倒し、かつアレクシスのパラメーターが情けないと、このマップに進むことになる。

スキのない布陣をしいている神殿のまへは、抜け道を利用して敵の背後をつくべし。なお抜け道は誰でも使えるぞ。

イベント

- A** 捕らわれているロシュを助けると、Bの抜け道を教えてもらえる。
- B** 神殿の裏に通じる抜け穴。プラットはAを探索してなくても、すぐに探索することができる。
- C** 抜け道の出口。

●敵ユニット

① ウォーナイト

SP:470/AP:1/MV:6
R:3
MP:0
軽歩兵:適/人間の瞳

② ウォーナイト

SP:480/AP:2/MV:6
R:2
MP:0
軽歩兵:適/太陽の瞳

③ マイトソード

SP:320/AP:1/MV:6
R:6
MP:0
砲兵:不/人間の瞳

④ ウィザード

SP:670/AP:3/MV:4
R:1(+魔法)
MP:34(ハイストーム1回)
重歩兵:適/人間の瞳

⑤ ダーマ

君主

SP:750/AP:3/MV:4
R:1
MP:0
重歩兵:適/人間の瞳

⑥ カロリーヌ

将軍

SP:800/AP:4/MV:4
R:1
MP:0
重歩兵:適/人間の瞳

第8章 帝国継承戦役

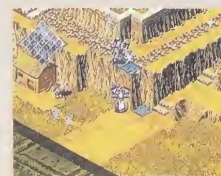
てんこう げん せい せつ
天候:幻精雪

敵ユニット:16

クリア経験値:8500

高くても攻撃は可

グラフィックだけを見ると、ここから高い位置の敵に攻撃できないんじゃないのと思いがち。しかし、攻撃力は落ちるが射程が1のユニットでも高いところの敵に攻撃はできる。



相手の攻撃力が低くないと、こちらのSPをいたすに減すだけ。

決戦 ミライロス河

第8章 帝国継承役

皇帝を暗殺した張本人であるミカエルとの戦闘。中央と右の橋が爆破されたとき味方ユニットが橋の上にいると死にしないが、ELANがボロボロの状態であぐらにたどり着く。ルート選択で帝国領を最後にした場合、5ターン目に味方の援軍が出現する。

イベント

B 橋に関する情報

C 3人以上が対岸に渡ると橋が落ちる。このとき、橋の上に味方がいると、河に流されてしまう。

D Cの橋が落ちてしばらくすると、この橋が燃やされる。このとき、橋の上に味方がいると、河に流されてしまう。

敵ユニット

1 アイアンナイト 将軍

SP:560/AP:3/MV:6
R:2
MP:0
軽騎兵:適/月の瞳

2 ウォーナイト

SP:480/AP:3/MV:6
R:2
MP:0
軽騎兵:適/太陽の瞳

3 ブラックベガサス 将軍

SP:560/AP:3/MV:6
R:1
MP:0
重飛兵:適/月の瞳

4 ベガサス

SP:510/AP:3/MV:6
R:1
MP:0
重飛兵:適/太陽の瞳

5 ソードマスター 将軍

SP:505/AP:2/MV:6
R:3
MP:0
軽歩兵:適/人間の瞳

6 マイトソード

SP:470/AP:2/MV:6
R:3
MP:0
軽歩兵:適/人間の瞳

7 ウィザード

SP:370/AP:2/MV:6
R:6(+魔法)
MP:34(ハイストーム1回)
砲兵:不/人間の瞳

8 ミカエル 君主

SP:750/AP:4/MV:5
R:1
MP:0
重騎兵:適/人間の瞳

天気:晴れ

敵ユニット:16

クリア経験値:8500



信じるもの

スタート時はディーネとアレクシス、ここに来るまでに護衛として選んだ3ユニットの計5ユニットしかない。ここは無理せず、4ターン目に登場する味方の援軍を待ってからにしよう。もし、中央にいる階段の前の集団を叩こうとすると、左の側にいる集団が襲ってくるからだ。援軍と合流できたら階段の前の集団を攻撃し、左側の集団を撃破するのだ。それからミカエルのいる本隊の攻撃にかかろう。

イベント

- A** 4ターン目に残してきた味方の指揮官が、部隊を率いて援軍として出現する。

敵ユニット

1 ウィザード

SP:520/AP:2/MV:6
R:3(+魔法)
MP:34(ハイストーム1回)
軽歩兵:適/人間の瞳

2 マギ

将軍

SP:525/AP:3/MV:6
R:3(+魔法)
MP:68(ハイストーム2回)
軽歩兵:適/人間の瞳

3 マイトソード

SP:470/AP:2/MV:6
R:3
MP:0
軽騎兵:適/人間の瞳

4 ソードマスター

将軍

SP:605/AP:3/MV:5
R:1
MP:0
重騎兵:不/人間の瞳

5 マイトソード

SP:570/AP:3/MV:5
R:1
MP:0
重騎兵:不/人間の瞳

6 ソードマスター

将軍

SP:655/AP:3/MV:4
R:1
MP:0
重歩兵:適/人間の瞳

7 マイトソード

SP:620/AP:3/MV:4
R:1
MP:0
重歩兵:適/人間の瞳

8 ベルディクス

将軍

SP:650/AP:3/MV:6
R:3
MP:0
軽歩兵:適/人間の瞳

9 ミカエル

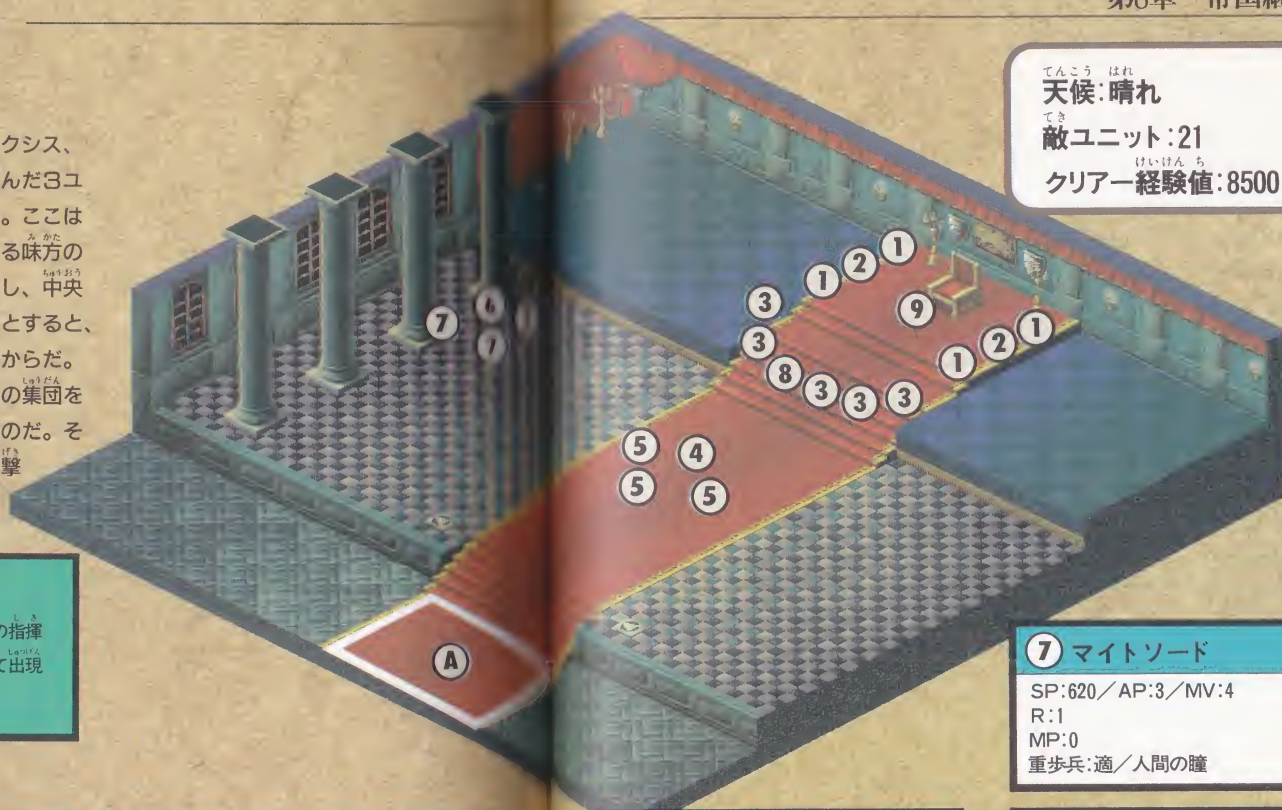
君主

SP:650/AP:3/MV:6
R:3
MP:0
軽歩兵:適/人間の瞳

天候:晴れ

敵ユニット:21

クリア経験値:8500



夢は帝都の地下に

第8章 帝国継承戦役

しぶとく逃げるミカエルを追いかけていくと、帝都の奥深くには、誰も知らない巨大な空間があった……。

この地形はやっかいな形をしており、地上を移動するユニットは右端に行って左端に戻って右端に……をくり返して移動しないとミカエルの元にたどり着けない。また、地上の敵の攻撃範囲外で迎撃し、挟撃されないようにとっとと撃ち落とそう。それさえ気をつければ、あとはミカエルと戦うのも時間の問題だ。

イベント

A 彫刻の前の茶色のタイルの上に立っていると、ある確率で彫刻が炎を吹く。

敵ユニット

① ウィザード

SP:670/AP:3/MV:4
R:1(+魔法)
MP:34(ハイストーム1回)
重歩兵:適/人間の瞳

② マギ

将軍

SP:525/AP:3/MV:6
R:3(+魔法)
MP:68(ハイストーム2回)
軽歩兵:適/人間の瞳

③ ブラックペガサス 将軍

SP:560/AP:3/MV:6
R:1
MP:0
重飛兵:適/月の瞳

④ ナイト

SP:485/AP:3/MV:6
R:2
MP:0
軽騎兵:適/人間の瞳

⑤ ベルディクス 将軍

SP:650/AP:3/MV:6
R:3
MP:0
軽歩兵:適/人間の瞳

⑥ ミカエル 君主

SP:750/AP:4/MV:5
R:1
MP:0
重騎兵:適/人間の瞳

天候:銀閃夜

敵ユニット:19

クリア経験値:8500

立ち止まるの禁止!!

通路の途中にあるドラゴンの首の彫像と茶色のタイル。これはトラップでタイルの上に立ち止まると、ある確率で彫像から炎を吹いてくるのだ。でも通り過ぎるだけなら大丈夫だぞ。



立ち止まると炎を吹く像。バカにできないダメージをくれるぞ。

第9章

名無き神、神無き名

少しずつ謎が解きあかされていく……

第8章から

月時計の語る時刻は

105
ページ

第10章へ

ディーネ暗殺!?



●途中の行動によっては、別の入に襲われるもあり。

帝国危機を救い確固たる地位に盤根づめたアレクシス。そして帝国の混乱が収まっていたいまこそ魔軍の脅威を除く最後の大同盟を呼びかける決意を固める。



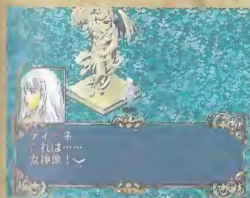
●前章で聞かされた通り、さきに遠征や戦闘もなかった章。

帝国を混乱させたすべての勢力を討伐して、帝国摂政としてマリスだけではなく、帝国の直轄領まで治める地位になり、そして、国務会議の結果、マリスを中心に最後の大同盟を召集することが決定。新たな戦力として、ノルターガルト軍から砲兵の部隊ロングガンとその技術将校のシドが戦列に加わった。

さきの遠征から疲れのとれないディーネ。その疲れを癒すため、クロードと外に空気を吸いに出たとき……!?

月時計語る時刻は

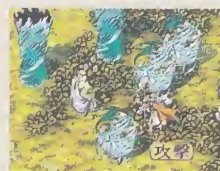
意識を失ったディーネは霊体になり、各ルーンの刻まれた月時計の上に立っていた。そこでルーン、女神像、そしてディーネ自身のことについてのことを知る。すべての語りが終わると、月時計を守護する精霊ダイモンに、死の国から現世に戻してもらうのであった。



●霊体になったディーネは、月時計の中心にある女神像をみて驚愕する。

古き精霊ダイモン

第9章で登場した月時計の守護精霊。じつはこの章が終わると味方の部隊として加わるぞ。能力としては、射程が4あるうえ、攻撃力と防御力が槍兵以上と使いやすい部隊なのだ。



●射程あり、攻撃力こそそこ、防御力高いと、まさに夢の部隊！

なかなか強い！



第10章 運命の最終戦役

舞台はボーフォン、そして……

第9章から

死亡キャラがガディ
クローンになったとき

報い

108
ページ

太古の夢妖卵

110
ページ

再び捧ぐ追憶の迷い花

112
ページ

悪夢の目 ザイタン

114
ページ

不死身の正体

116
ページ

マイスの墓標

118
ページ

帝国とアルピオン共和国の総力をあつめた第4次大同盟が結成され、ボーフォンへの侵攻が始まる。はたしてディナネは予言通りになってしまうのか……



◆死亡したキャラがガディクローンになっていると、この所に来てクローンと決することになる。

冥府の深奥へ

120
ページ

名無き女神の棺

122
ページ

問い、そして正しい答え

124
ページ

???

最終目的地はイドア

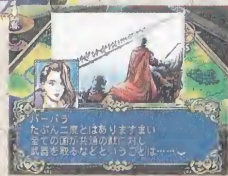
魔軍との決着をつけるべく、マイスは帝国全土に号令をかけて結成された大同盟。アレクシスはボーフォンを壊滅させるまで軍を返さない覚悟で望む。

国務会議のメンバーが遠征の成功を願ったとき、ボーフォン四魔将のひとりザイタンから布告が送られてきた。その口上は神の首をはねた者と同じ名を持つ国、マイスだけは根絶やしにすると……



かつての宿敵たちが集結!!

◆こうして3人が馬を列べることは、さきにもあとにもこのときだけ。



はっきりと否定する

→武勇と知性がアップ

その思いを大事にするだけ答える

→武勇と仁徳がアップ

永遠にそばを離れないと約束する

→仁徳と知性がアップ

アザンのわがままはどうする？

まへの戦いで留守番だったアザンが今回のくらは出陣させてくれと言いつち出した。さらに昔の武勇伝まで持ち出して。ここでメンバーの意見を聞くことになるのだが、丸く収めるにはヴィルジニー大法官とオリヴィエ大蔵卿に意見を聞こう。いま機嫌悪くなられても関係ないけどな。



◆アザンの若かりし日の姿。でも、いまの実力は、さて？

黒き謎の使者

◆国務会議終了直前に乱入してきたボーフォン四魔将のひとりザイタンからの使者。



【アレクシスとの会話】

「いつまでもこのマイスとわたしを見守り続け、なにがあろうとも去ったりしない」と約束してほしいと言ってきた。このなかでパラメーターの上昇は「永遠に～」がいちばん大きい。これを選べば仁徳と知性あふれる君主になることまちがいなしだ！

いわゆる隠し面^{かくしめん}でいくつかの条件^{じょうけん}が揃^{そろ}わないと、このマップにはこられない。それらの条件は右下の囲みのほうを見てほしい。

ボーフォンの研究所でクローンを作るのに失敗し、ゴ布林王ガディングにそっくりなクローンになってしまった。そのときクローンは逃げ出して、行方不明^{きょうほうふめい}になっていたのだ。あれをこの世に解放^{かいかつ}してしまった



↑ガディングのクローンになって登場。申し訳ないけど、倒させて頂きます。

過^{あや}ちを償^{つぐな}うためにガディクローンを討^うつ決意^{けつぎ}をした。

敵ユニットはガディクローンとゴ布林チーフだけ。そのため、ムチャな行動^{こうどう}をしない限り全然^{ぜんぜん}難^{むず}しくないマップなのだ。

敵ユニット

① ゴ布林チーフ

SP:620/AP:3/MV:5
R:1
MP:0
重歩兵:適/人間の瞳

② ガディング

将軍

SP:800/AP:4/MV:5
R:1
MP:0
重歩兵:適/人間の瞳

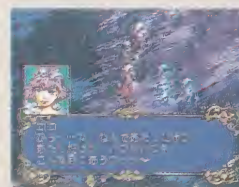
てんこう あめ
天候:雨

てき
敵ユニット:13

けいけん ち
クリア経験値:4700

この隠しマップはこうすると行ける

①"おそまし秘密"で月の瞳^{つきめ}で見える左の窪地^{くぼち}の小屋^{こや}を探索^{たんさく}。②"疑^{うたが}いの戦士^{せんし}たち"で①と同じ小屋^{こや}を探索^{たんさく}。③"頂上^{ちやうじやう}めざしたる者^{もの}は"クリアまでにふたり以上死ぬ^{しぬ}。④同マップクリア後にクローン装置^{そうち}を使うを選択^{せんたく}。⑤死んだキャラふたりを生き返^{かえ}らせればオッケー。



↑ここをクリアするまでに、味方をふたり以上殺すのがポイント。

太古の夢妖卵

地面からタマゴが生えているへんてこなマップ。タマゴはクラスビューによって岩に見えているときがあって、タマゴに見えるときだけ探索することができる。獣兵のドラゴンはビーストライダー系の指揮官を出撃させていないと、手に入れることができない。

敵将のリディスは丘の頂上にいる。しかし、飛行できるユニットを先行させないように。周りには強めの敵がいるので、そのユニットを先行させると、ボコボコにされちゃうぞ。

アイテム&イベント

※フィールドに散らばる岩はクラスビューによってタマゴに見えるものがあり、探索することで以下のことが起きます。カッコ内はそのクラスビューだとタマゴに見える種類。

- A** 部隊がドラゴンになる(人間) **G** ワナ(太陽)
- B** 部隊がドラゴンになる(月) **H** ワナ(月)
- C** ワナ(人間) **I** アイテム発見(太陽)
緑頭巾：魔防+12 士気+8 白攻+3
- D** ワナ(人間) 白防+11 射攻+10 射防+10
- E** ワナ(人間) **J** アイテム発見(月)
魔法の粉袋：魔防+9 AP+1 士気+6
- F** ワナ(太陽) 白攻-5 白防-8 射攻-13
射防-15

第10章 運命の最終戦役

天気：幻花雨
敵ユニット：15
クリアー経験値：10800

3 ベイルライダー

SP: 642 / AP: 3 / MV: 3
R: 1
MP: 0
獣兵：不 / 人間の瞳

4 デス

SP: 650 / AP: 3 / MV: 4
R: 1
MP: 0
重歩兵：適 / 人間の瞳

5 イビルシェイド 将軍

SP: 760 / AP: 4 / MV: 4
R: 1
MP: 0
重歩兵：適 / 月の瞳

6 リディス 将軍

SP: 675 / AP: 4 / MV: 6
R: 1(+魔法)
MP: 186(ウインドロード 3回)
重騎兵：不 / 太陽の瞳

敵ユニット

1 キメラ 将軍

SP: 445 / AP: 3 / MV: 6
R: 3(+魔法)
MP: 114(フレイムロード 2回)
軽飛兵：適 / 人間の瞳

2 ヒドラ

SP: 430 / AP: 3 / MV: 6
R: 3
MP: 0
軽飛兵：適 / 人間の瞳

再び、捧ぐ追憶の迷い花

第10章 運命の最終戦役

ここでの情報は、いままでナゾだったことや今後の展開、サイタンを倒しかたについてなど重要なものばかり。これらの情報は幻獣から得られ、探索ではなくディーネが隣接するだけでオッケーだ。

ユニットの展開のさせかたとしては、中央付近の敵を刺激しないように左の敵集団を戦力の一部を使って全滅させる。それから、中央の敵を2方向から倒していくといいぞ。



天候：幻花雨

敵ユニット：18

クリア経験値：10800

アイテム&イベント

A 幻獣：隣接すると今後に関係するさまざまな情報が得られる。

B 妖花：C地点に向かって移動する。

C 妖花がこの地点に到達すると
ジュールパールが出現する。
ジュールパール：

魔防+12 士気+8 白攻+16
白防+16 射防+12

敵ユニット

1 ヒドラ

SP: 430 / AP: 3 / MV: 5
R: 2
MP: 0
軽飛兵：適 / 人間の瞳

2 ベイルライダー 将軍

SP: 642 / AP: 4 / MV: 3
R: 1(+魔法)
MP: 104(ナイトフリーズ2回)
獣兵：不 / 人間の瞳

3 デス

SP: 650 / AP: 3 / MV: 4
R: 1
MP: 0
重歩兵：適 / 人間の瞳

4 イビルシェイド 将軍

SP: 760 / AP: 4 / MV: 5
R: 1
MP: 0
重騎兵：適 / 月の瞳

5 リディス 将軍

SP: 675 / AP: 4 / MV: 5
R: 1(+魔法)
MP: 186(ウインドロード3回)
重騎兵：不 / 太陽の瞳

どう誘導し妖花(ギャフン)

妖花をC地点に誘導するには、とにかく敵を排除しなければならない。そうしないと敵が妖花を倒してしまうからだ。ただし、妖花は何度でも復活するので、あせらないでいこう。



妖花がC地点につきまて倒されるとB地点に戻ってしまう(涙)。

悪夢の目 ザイタン

第10章 運命の最終戦役

オープニングで戦ったザイタンとのリターンマッチ。しかし、ザイタンは倒してもすぐに復活してしまう。初期配置で進軍ルートを塞ぐように立っているの、とりあえず倒して奥の門を目指そう。

ここでの真のボスはイビルシェイド。こいつを倒すと敵は全軍撤退するので、射程の長いユニットで狙い撃ちだ！

天候：幻精雪

敵ユニット：23

クリアー経験値：11300

アイテム&イベント

- A** 倒したザイタンが復活する地点。
- B** 太陽の瞳を持つユニットが渡れる階段。
- C** 月の瞳を持つユニットが渡れる階段。

●敵ユニット

① シーモンク

SP:675/AP:4/MV:3
R:1
MP:0
獣兵：適/人間の瞳

② ペイルライダー

将軍

SP:592/AP:3/MV:5
R:1(+魔法)
MP:104(ナイトフリーズ2回)
重歩兵：適/人間の瞳

③ デス

SP:650/AP:3/MV:4
R:1
MP:0
重歩兵：適/人間の瞳

④ シーモンク

SP:325/AP:1/MV:6
R:6
MP:0
砲兵：不/人間の瞳

⑤ ヒドラ

SP:430/AP:3/MV:5
R:2
MP:0
軽飛兵：適/人間の瞳

⑥ ペイルライダー

将軍

SP:492/AP:3/MV:5
R:1(+魔法)
MP:104(ナイトフリーズ2回)
重騎兵：不/人間の瞳

⑦ イビルシェイド

将軍

SP:710/AP:4/MV:5
R:1
MP:0
重騎兵：適/月の瞳

⑧ ザイタン

将軍

SP:690/AP:4/MV:5
R:1(+魔法)
MP:48(ザイタンショック1回)
重騎兵：不/人間の瞳

ザイタンは64!

左でも書いたようにイビルシェイドが本命。しかしザイタンが復活して背後を脅かしてくるから、非常に厄介だ。そこで白兵戦の防御が高いユニットを2、3おとりにしてザイタンを足止めすると少しは楽になるぞ。

不死身の正体

ザイタンと決着をつけるマップ。敵との距離がやたら近いで、カタパルトやロングガンなど砲兵が大活躍するぞ。

ザイタンの倒しかたは、まずルーンの上にいる敵を倒してBとCとDの上に立つ。するとザイタンの不死身の状態が解除され、ふつうに倒せるようになるのだ。

アイテム&イベント

- A** ザイタンを倒すと復活して現れる地点。
- B** 人間の瞳で見えるルーン。
- C** 月の瞳で見えるルーン。
- D** 太陽の瞳で見えるルーン。

●敵ユニット

① ペイルライダー 将軍

SP:462/AP:2/MV:6
R:3(+魔法)
MP:104(ナイトフリーズ2回)
軽歩兵:適/人間の瞳

② シーモンク

SP:455/AP:3/MV:5
R:1
MP:0
海兵:適/人間の瞳

③ ペイルライダー 将軍

SP:422/AP:3/MV:5
R:1(+魔法)
MP:104(ナイトフリーズ2回)
海兵:不/人間の瞳

④ イビルシェイド 将軍

SP:660/AP:4/MV:5
R:1
MP:0
重騎兵:適/月の瞳

⑤ ザイタン 将軍

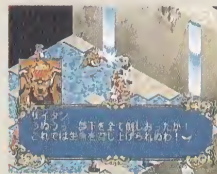
SP:690/AP:4/MV:5
R:1(+魔法)
MP:48(ザイタンショック1回)
重騎兵:不/人間の瞳

天候: 晴れ
敵ユニット: 18
クリア経験値: 11300



こんな方法もあります

じつは別の方法でもザイタンを倒すことができる。やりかたは至極簡単。
"ザイタン以外の敵を全滅させる"。
しかし、本文のプランのほうが絶対簡単。くはあ、無念ナリ〜。



★ヒマな人はれつつち
ヤレンジ！ 苦勞のわ
りには報われないゾ☆

マスの墓標

マスが崩壊してすぐに首都に戻った遠征軍。そのため、地割れがマップ中央に走っているから、左側と右側は行き来することができない。ただし飛行兵を率いているハイウィッチかビーストマスター系ユニットは地割れを飛び越えられる。有効に活用せよ！



↑飛行できるユニットがあると、地割れを飛び越えられるのだ。

●敵ユニット

① デス

SP:520/AP:2/MV:6
R:3
MP:0
軽歩兵:適/人間の瞳

② キメラ

将軍

SP:595/AP:3/MV:5
R:1(+魔法)
MP:114(フレイムロード2回)
重騎兵:不/人間の瞳

③ キラーウイング

SP:600/AP:3/MV:5
R:1
MP:0
重騎兵:不/人間の瞳

④ ダークチャイルド

将軍

SP:570/AP:5/MV:6
R:3(+魔法)
MP:165(ダークミスト5回)
軽飛兵:不/人間の瞳

第10章 運命の最終戦役

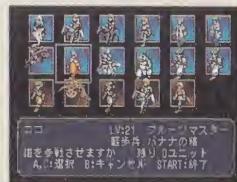
てんこう ぎんせん や
天候: 銀閃夜

てき
敵ユニット: 19

けいけん ち
クリア経験値: 11300

ユニットの分かれかたの法則教えます

ユニットが左右どちらに振り分けられるかで戦術がずいぶん違ってくる。この振り分けには法則が存在するのだ。その法則は、参戦させたユニットの後ろから1、3、5番目のユニットとディーネ、アレクシスが左側に。それ以外のユニットは右側に配置されるぞ。

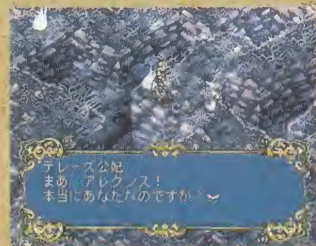


↑もし上2段の全員が参戦だと、ココ、トムリン、ドーラが左側になる。

冥府の深奥へ

この地の至るところに、過去の人の魂が浮いており、ヒュロン^{ヒュロン}の族長や英雄マイス、ミカエルなどの魂がある。しかし、魂と会話できるはディーネのみ。ただし、アレクシスにも話せる魂があり、会話することで、武勇と知性が武勇と仁徳のパラメーターが上昇するのだ。

このクリアー条件は出口を見つけること。しかし、のんびりしていると7ターン経過することに敵の①と②がそれぞれ2ユニットずつ登場する。用が済んだらすぐにクリアーしよう。



★至高のエンディングを見たいのなら、これは見逃さない！

アイテム&イベント

- A** 過去の人たちと会話ができる。
ただしディーネのみ。
- B** 過去の人たちと会話ができる。
ディーネとアレクシスのみ。

●敵ユニット

① 黒の導士 将軍
SP:495/AP:2/MV:6
R:3
MP:0
軽歩兵:適/月の瞳

② 白の導士 将軍
SP:645/AP:2/MV:5
R:1(+魔法)
MP:45(デスベル1回)
重歩兵:適/太陽の瞳

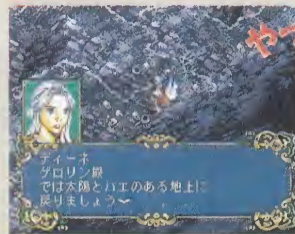
てんこう もうじゃかぜ
天候:亡者風

てき
敵ユニット:8

けいけん ち
クリアー経験値:11300



死んだキャラはここで復活!



★戦死者続出だったひとは、とつてもありがたいイベントだね。

これまでの戦いで不幸にも死んでしまったキャラクターがいる場合、死亡したキャラクターの魂もマップのどこかに浮かんでいる。その魂を捜して会話をすると、なんと！ つぎのシナリオから生き返らせることができる。これはガディクロンになっちゃったキャラクターにも有効。でも、このマップで死んだキャラクターは復活できないので注意せよ。

名無き女神の棺

機動性の高い飛行兵を率いたユニットが多いうえに、敵が全部高い巨大な棺にいます。さらに、階段付近には射程のあるユニットがいるため、攻めるにはつらい戦況だ。ここは飛行できるユニットを使い、敵将リデイスをおびき出して一気にクリアするのでもいいかも。



↑いままで、さんざんアレクシスからかってくれたリデイスともお別れ。お元気で、さいならー。

●敵ユニット

① キラーウイング

SP:450/AP:3/MV:6
R:3
MP:0
軽飛兵:適/人間の瞳

② キメラ 将軍

SP:445/AP:3/MV:6
R:3(+魔法)
MP:112(ダークマジック2回)
軽飛兵:適/人間の瞳

③ ベイルライダー

SP:492/AP:3/MV:5
R:1
MP:0
重騎兵:不/人間の瞳

④ ベイルライダー

SP:462/AP:2/MV:6
R:3
MP:0
重歩兵:適/人間の瞳

⑤ キメラ 将軍

SP:445/AP:3/MV:6
R:3(+魔法)
MP:114(フレイムロード2回)
軽飛兵:適/人間の瞳

⑥ リデイス 将軍

SP:700/AP:4/MV:5
R:1(+魔法)
MP:310(ウィンドロード5回)
重騎兵:不/太陽の瞳

天候:雨

敵ユニット:18

クリア経験値:11300

引き寄せて、ザクッ!

チョロチョロ飛び回ってダメージを与えてくれる飛行兵は、射撃や魔法防御の高いユニットを使って引き寄せ、地上にきたところを囲んで倒すと効率よく敵を葬れるぞ。



↑ZOCを利用して囲めば、もう逃げられまふふふふふふふ。

問いそして正しい答え

物語はいよいよクライマックスに。ここではイビルシェイドとダークチャイルドの両将軍を倒すのがクリア条件。

ボーフォン四将軍の筆頭であり最後の生き残りである彼が消滅したあと、女神が光臨する。そして、舞台は別の場所に移り、ディーネたちは、最後の戦いに挑む……。

イベント

- A** ワープゾーン。この場所にユニットが移動すると、別のワープゾーンに移動させられる。
- B** イビルシェイドを倒すと、この地点にダークチャイルドら(6,7)が出現する。

●敵ユニット

1 キメラ 将軍
SP:545/AP:3/MV:6
R:1(+魔法)
MP:114(フレイムロード2回)
重飛兵:適/人間の瞳

2 キメラ 将軍
SP:545/AP:3/MV:6
R:1(+魔法)
MP:112(ダークマジック2回)
重飛兵:適/人間の瞳

3 キラーウィング

SP:550/AP:3/MV:6
R:1
MP:0
重飛兵:適/人間の瞳

4 バイルライダー

SP:542/AP:3/MV:5
R:1
MP:0
重騎兵:不/人間の瞳

5 イビルシェイド 将軍

SP:710/AP:4/MV:5
R:1
MP:0
重騎兵:適/月の瞳

6 バイルライダー

SP:492/AP:3/MV:5
R:1
MP:0
重騎兵:不/人間の瞳

7 ダークチャイルド 将軍

SP:670/AP:5/MV:6
R:1(+魔法)
MP:165(ダークミスト5回)
重飛兵:不/人間の瞳

天候:晴れ
敵ユニット:21
クリア経験値:11300

これも違うんですよ

ワープポイントに乗ると1段上に移動できる。この装置もクラスビューによる判定があって、同じワープポイントに乗っても、クラスビューが違えば別の場所に移動しちゃうのだ。



移動先に指揮官が立っているとき、ワープ装置は作動しないぞ。

特別付録

アレクシスの成長

ディーネとの会話で将来が決まる!!

執務室のディーネとアレクシスとの会話やイベントでの“武勇が上がった”などのパラメーターの上昇。これはタクティカルマップでの戦闘展開以外に、アレクシスの未来の姿(エンディング)にも関係していたのだ。パラメーターは“武勇”、“人徳”、“知性”の3種類で構成されており、どれだけ上昇したかで6種類の“その後”が語られる。下の表はパラメーターの評価をAからCでランク分けしており、Aが高くCは低い評価を表わしている。

【会話以外で関係のあること】

＜第2章 思い出は踏みしめ花の痛み＞

ルーンを選択

＜第10章 冥府の深奥＞

父親か母親と会う

＜第10章 ???＞

戦闘に参加して生き残った指揮官

	武勇	人徳	知性
エンディング ①	A	A	A
エンディング ②	B	A	B
エンディング ③	A	C	B
エンディング ④	B	B	A
エンディング ⑤	C	A	B
エンディング ⑥	上記のどれにも当てはまらない		

ASPECT

ファミ通BROS
攻略本シリーズ

★★★★★★

どんなジャンルでもOK!

勇者候補生を一人前に育てる基礎からデータまで大充実の書

シャイニング・ザ・ホーリーアーク

公式ガイドブック

好評発売中 定価680円

ファイターズ
メガミックス

ファイティングマスターズガイド

好評発売中 定価780円

複雑なコマンドを見やすく掲載
“ファイター”たちのサポート本

名人たちが命を削って作った
タイムアタッカー必読の1冊!

マリオカート'64

激走! 爆走! ぶっちぎりバイブル

好評発売中 定価680円

●表示価格は消費税込みです。●本製品は書店で買い求めください。●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。●通信販売のお問い合わせ先: 株式会社ダイレクト 電話 (08) 5351-8202 <http://www.ascl.co.jp/direct>

〒160 東京都新宿区西新宿3-11-20 オフィスクエアBLD新宿5F 電話 (03) 3299-1493 株式会社アスペクト

1997年2月15日初版発行

テラ ファンタスティカ

完全勝利への軌跡

発行人 ■ 廣瀬禎彦

編集人 ■ 浜村弘一

編集長 ■ 野田稔

副編集長 ■ 鈴木弘明

発行 ■ 株式会社アスキー

発売 ■ 株式会社アスペクト

〒160 東京都新宿区西新宿3-11-20 オフィスクエアBLD新宿5F

電話 03-3299-1493

編集・構成 ■ 秋山竜二 (月刊ファミ通ブロス編集部)

執筆 ■ 新本浩一郎 (月刊ファミ通ブロス編集部)

秋山竜二 (月刊ファミ通ブロス編集部)

編集協力 ■ 新山基一 (月刊ファミ通ブロス編集部)

中尾剛志 (月刊ファミ通ブロス編集部)

渡邊悟朗 (月刊ファミ通ブロス編集部)

協力 ■ 野中竜太郎 (株式会社セガ・エンタープライゼス)

松本慈之 / 對崎徳男 / 河合秀郎

オリジナルゲームイラスト・キャラクターデザイン ■ 山田章博

デザイン ■ 石指由美子

デザイン監修 ■ 小林恵美子

制作購買 ■ 中尾敬子

印刷 大日本印刷株式会社

本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について（ソフトウェア及びプログラミングを含む）、株式会社アスペクトから本書による承諾を得ず、いかなる方法においても無断に複写、複製することを禁じます。

本書の内容についての質問は、初日を除く毎週火曜日から木曜日の14時～16時までのあいだに電話03-5351-8223まで（ゲームの内容に関する質問にはお答えできませんのでご了承ください）

定価はカバーに表示してあります。
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995

ISBN 4-89368-669-X ● 118895 Printed in Japan

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™

推奨年齢

全年齢

Terra Phantastica™

テラファンタスティカ

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

SEGA™



Terra PhantasticaTM

PRESS START BUTTON

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996














名前……？

……お　思い出せない……？！



亡骸もないまま
先の大公アレクシス 1 世の葬儀が
あわただしくもしめやかに行なわれた 



ダーマ公爵

ロシュ神官長

ヴィルジニ大法官

オリヴィエ大蔵卿

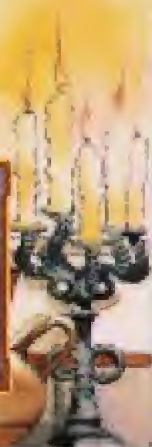
トリスタン官房長官

アレクシス大公

アザン宰相

会議を進める

だれの紹介を聞きますか？







クロード
ベロヘロ様
こちらが元帥の執務室となります




ジェラール
まずは『視界』です
わが部隊はご覧になれますか？

移動
魔法準備
了
AP:3

ベロヘロ

Lv 01  
Sp 620/620
Mp 000/000

槍兵



Ap 3 Mv 5 R 1
Ela 






◀◻▶◻



Lv 01  
Sp 620/620
Mp 000/000

槍兵

Ap 3 Mv 5 R 1
Ela 



マイヌ

ジェラル




マイヌ

ベロヘロ



攻擊

A tactical battle scene set in a lush green forest with large, ancient trees. Several units are positioned on a grassy field. A tactical menu is overlaid on the right side of the screen, and unit status boxes are at the bottom.

攻	撃
突	撃
魔	法
戦	法
防	御
退	却

使用ELAN
5

6 ジェラルル

SP:524 Mp: 0

ELAN: 96 Cp:2

6 ベロヘロ

SP:620 Mp: 0

ELAN: 89 Cp:2

98

攻撃





✓行軍の法
襲撃の法
堅陣の法

移動: 3 → 5
白攻: 61 → 12
白防: 84 → 67
射攻: 0 → 0
射防: 74 → 59

移動に適した戦法ですが
攻撃力も防御力も
弱くなります

6 ジェラルール

SP: 524 Mp: 0
ELAN: 96 Cp: 2

6 ベロヘロ

SP: 620 Mp: 0
ELAN: 89 Cp: 2



ジニー
なんだかさっきから
『ELAN』ばかり言ってるけど